576 KByte

C–64 • AMIGA • PC

III. évfolyam 12. szám, 1992. december

Ára: 98,– Ft

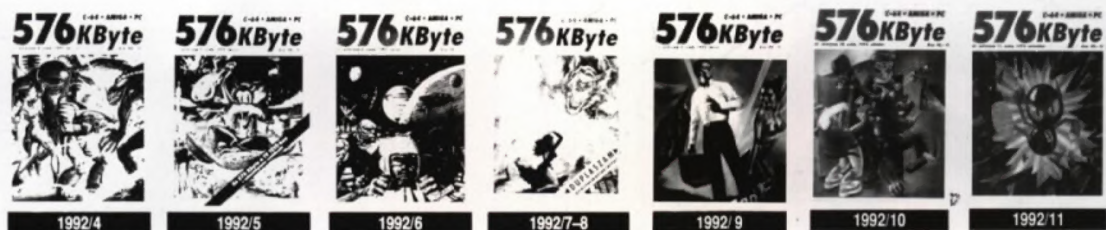


ÚJ OLVASÓINK FIGYELMÉBE!









Kedvezményes árak!

Az 576KByte visszamenőleg megvásárolható:

az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400 Ft-ért; az 1991-ben megjelent 12 szám kedvezményesen 850 Ft-ért. Szuperkedvezmény: 1990. júniustól 1991 decemberéig (19 szám) kedvezményesen 1100 Ft-ért.

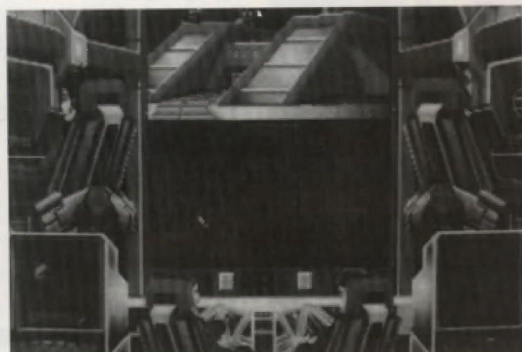
Aki egyes számokat vásárol, az a következő árakon kaphatja meg lapunkat: 1990/1-től 1991/6-ig 65 Ft/db; 1991/7–8 130 Ft/db; 1991/9-től 1991/12-ig 80 Ft/db; 1992-től a lap eredeti áron vásárolható meg!

Szimulátor különszám 100 Ft/ db.

A fenti árakhoz portóköltség is járul!

Postacím: COMGAME GMK 1389 Bp. Pf.: 132.

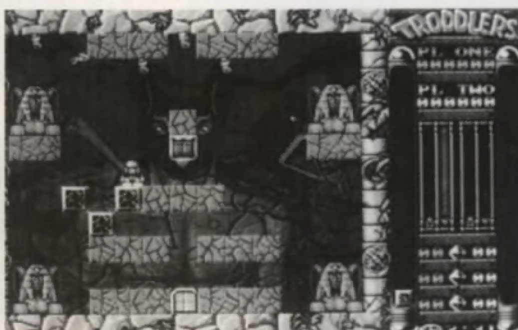
TARTALOM



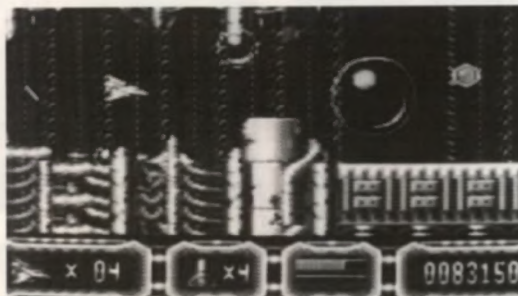
PLANET'S EDGE 5



ASSASSIN 15



TRODDLERS 17



ENFORCER 31

Változatlan áron – már 40 oldalon!

ISSN 0865—8226
Novotrans Nyomda '92
Felelős vezető: Várlaki Imre

'92/12

Felelős szerkesztő: Balogh Zsolt
Helyettes szerkesztő: Martin • Grafika Zilahy Sándor
Kiadja a COMGAME Gmk 1026 Bp., Fillér u. 47/b.
Levélcím: 1389 Budapest Pf. 132.
Terjeszti a Magyar Posta
Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk)
1389 Budapest Pf. 132.

A bolt, ahol játszva vásárolhatsz!

MEGNYÍLT AZ 576 KByte SHOP

1992. október 26., hétfő, délelőtt 10 óra. Üstökösként robbant be a hazai számítástechnikai piacra egy, az elődöktől merőben eltérő vállalkozás. Megnyílt az 576 KByte Shop. Ki gondolta volna, hogy az 576 KByte annyira kinövi magát, hogy saját bolt, és majdan talán egész bolthálózat viseli nevét. Bevalljuk őszintén, nagyon meghatottan álltunk a fotósok és a TV-kamerák kereszttüzében, mikor első alkalommal nyitotta meg kapuját a játékrajongók Mekkája a Pozsonyi úton. Nagyon sok munka, fáradozás, pénz és vállalkozási kedv nyugszik a bolt megnyitása mögött.







Aki megnézte a tévében az az október 31-i reggeli számítógépes magazint, az láthatta és hallhatta, hogy nem akármilyen hangulatú volt az első nap. A számos támogató, rokon, ismerős, újságíró körében lezajlott esemény pompája méltó volt a bolt színvonalához. A köszöntőbeszédet a CHIP Magazin főmunkatársa, Kiss János úr mondta el, aki üdvözölte az újító szándékot, ami a shop megnyitása mögött áll: jogtiszta programok és világszínvonalú számítástechnikai termékek forgalmazása, a hazai vásárlók pénztárcájához mért árakon. Való igaz, a bolt szeretné alacsony áraival megtörni az itthon uralkodó káoszt, és minden tekintetben kielégíteni a keresletet. **Erről Balogh Zsolt, a vállalkozás ügyvezető igazgatója is biztosította az egybegyűlteket és a TV képernyő előtt ülő rajongótábort.** Elmondta továbbá, hogy a bolthálózatot szeretné országos méretűvé duzzasztani széles viszonteladói kör kialakításával. Itt mindenki megtalálja a számára tetsző játékgépet, kiegészítő hardvert, programot, újságot. A manapság itthon még csak az égi csatornákból, vagy nyugati újságok hirdetéseiből ismert gépcsodák itt meg is vásárolhatók. De ami az igazi nagy hír: nem kell senkinek zsákbamacskát vennie; a berendezések helyben ki is próbálhatók. **Ez a bolt szlogenje is: nálunk jásztva vásárolhat!** NEO GEO, Nintendo, Game Boy, SEGA Mega Drive a konzolok kedvelőinek, C64, Amiga és hamarosan PC-k a másfajta szórakozást igénylőknek. Minden konfigurációhoz kaphatók a legfrissebb és legszínvonalasabb játékprogramok, a szórakozást teljessé tevő extrák, joystickok, hangkártyák, memóraibővítők, nyomtatók és egyéb kiegészítők. Minden héten más és más kapható akciós árakon, a kínálat pedig napról napra bővül. Ha pazar környezetben, kedves és hozzáértő kiszolgálás mellett szeretnél magadnak, vagy kisöcsédnek, nagypapádnak, barátnődnek ajándékot vásárolni, vagy netalántán egy kis játékra szottyan kedved, nyugodtan ugorj be az 576 KByte shopjába. Biztosan találsz kedvedre való meglepetést. Mint fotónkon is láthatod, a bébiktől az öreg rókákig mindenki elégedetten távozik tőlünk. **Tegyél Te is egy próbát! Nem fogod megbánni!**

Zolee

James Pond, alias Robocod, az amigás ügyességi játékok koronázatlan királya, ismét visszatért! A jól megszokott pingvinvadászat helyett azonban most a vízi olimpián vehetünk részt, s célunk nem is lehet más, minthogy James Pond vezette csapatunkkal megszerezzük az elsőséget.



Amigán a Robocod a kedvenc játékaim közé tartozik, így aztán bizakodva töltöttem be az Aquatic Gamest. A játék stílusa eleinte kicsit szokatlannak tűnt, de rövid idő alatt hozzá lehet szokni. A grafika és hang fantasztikusan jól eltalált, a sprite-ok, a háttér és az animáció szintén szépen kidolgozott és humoros, a programozók nagyon kitettek magukért. A játék elején megadhatjuk, hogy csak gyakorolni akarunk-e (Piranha practice, Tuffer training, James Ponda's workout), vagy pedig belevágunk a mély vízbe, azaz elkezdjük az olimpiát. Egyébként a teljes olimpiát nagyon nehéz végigjátszani, ugyanis az összes versenyszámban teljesíteni kell a megadott szintet, különben kezdhetjük az egészet elölről. Egyszerre többen is játszhatunk egymás ellen (Double trouble, Triple trouts, A fantastic foursome), ilyenkor hálistennek nincs egyenes kieséses rendszer, azaz egy-egy elrontott szám után nem kell elölről kezdeni az egész olimpiát. Ennyi bevezető után rátérnék a versenyszámokra: 100 metre splash: 100 méteres vízenfutás, igazi joystickölő szám. A joyt jobbra-balra rángatva kell Pondot felgyorsítani (az alsó csík mutatja sebeségünket), majd a vízen átgázolva és a békát megelőzve először a célba érkezni. A qualify mellett láthatjuk a szintidőt, a továbbjutáshoz feltétlenül meg kell futnunk.

Kipper watching: ezen a versenyen az a feladatunk, hogy egy fókával ugrálva lökjük ki a berepülő labdákat a pályáról, s így biztosítsuk fajtársaink nyugodt álmát. Ha már túl sok labda pattog a képernyőn, a többi fóka megelégeli a dolgot és dühösen elvonul, s ezzel vége is a játéknak. A labdákba érdemes erőből belefejelni (tűz), egyébként minimum két percig kell állni a sarat, hogy továbbjussunk.

Hop, skip and jump: távolugrás, itt egy békát irányítva kell minél messzebbre szökkennünk. Először a joyt jobbra-balra rángatva gyorsuljunk fel, a jump táblánál ugorjunk egyet (tűz), majd újabb gyorsítás után a kicsi pálmafánál állítsuk be az ugrás szögét (minél nagyobb, annál jobb). The bouncy castle: ez a legbonyolultabb és egyben legnehezebb versenyszám, nekem csak sokadik próbálkozásra sikerült megcsinálnom. A cél a pálya legtetején lévő 6 tárgy megszerzése, ide azonban csak nagyon nehezen lehet feljutni. A feljutás egyik módja, ha a szivacsokon rugózva, egyre nagyobbakat ugorva felpattanunk a karzatra. Csak hogy a dolog ne legyen túl egyszerű, a tárgyakat csak forogva lehet elérni (tűz). Az egészben az a legnehezebb, hogy a szivacsra visszaesve jókor húzzuk felfelé a joyt, ehhez persze sok gyakorlás kell. A legfelső két tárgyat már nem érjük el ugrálva, úgyhogy ide más segédeszköz is kell. A levegőben szaltózva (tűz+le) néha egy dobbantót kapunk a két szivacs közé,

FOTÓ: AMIGA



erre ráugorva hatalmasat repülhetünk. A 6 tárgy begyűjtésére mindössze 4 percünk van, úgyhogy nagyon gyorsnak kell lennünk.

Feeding time: ebben a számban a halak megetetése a cél. Kaját a két oldalt álló automatából vehetünk (tűz), majd a vízből kiemelkedő halakra szórva (tűz) tudjuk azokat ismét a víz alá küldeni. Ha egy hal túl sokáig maradt a víz felszínén, egy horgot eresztenek le és kirántják a balszerencsés snecit. Egyébként 2-3 hal kifogása után véget ér a játék.

Shell shooting: ebben a versenyszámban a plafonra kiakasztott lufikat kell kidurrantanunk. Az időnként a földön mászkáló zöld mütyürökre ugorva tudunk elég magasra dobbantani. A barna kagylókat és a kis kék robotokat(?) kerüljük ki. Az összes lufi kidurrantására mindössze 4 perc áll rendelkezésünkre, úgyhogy itt is gyorsnak kell lennünk.



FOTÓ: AMIGA

Tour de grass: a tour de france vízi változata, egy delfinnel kell a távot lekerekeznünk és az utunkba kerülő rákokat átugrani (tűz). A joyt körbe tekergetve tudunk előre haladni, a lepkéket összeszedve bonuspontokat kaphatunk.

Leap frog: hasonló az első versenyszámhoz (100 metre splash), csak itt át kell ugranunk a „gátakat" és pocsolyákat (tűz).

Nagyjából ennyit tudtam összeszedni az Aquatic gamesről. Szerintem a játék a maga műfajában igazi remekmű, mindenkinek bátran ajánlhatom. Egyébként jó hír a James Pond rajongóknak, hogy készül a sorozat legújabb része, a Splash Gordon, amely már az űrben fog játszódni.

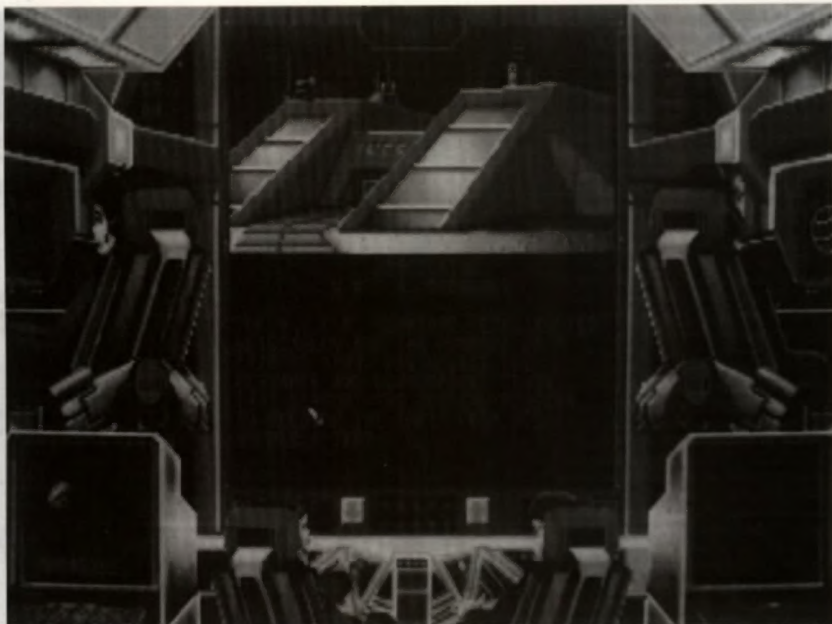
T. J.

AMIGA		
GRAFIKA	93	Összesen
ZENE	88	92
JÁTSZHATÓSÁG	96	

2045 május.

A Föld az első Marsutazásra készül. Az űrhajót a Holdon lévő bázisról fogják indítani. A Holdbázis 600 fős személyzete már az utolsó ellenőrzéseket végzi, amikor feltűnik a naprendszerben egy földönkívüli űrhajó. Az indítás persze elmarad, az egész Föld felpezsdül. Június elejére az űrhajó eléri a Földet és orbitális pályára áll. Alig teszi azonban meg a harmadik kört, amikor robbanás történik az űrhajón... Egy időre teljes elektromos és mágneses káosz keletkezik a Föld körül, és mire megszűnik, a Föld nincs sehol. A Holdbázis kutatói átvizsgálják az űrhajó maradványait, és az idegen technikát felhasználva hamarosan sikerül egy csillagközi űrhajót építeniük. Az is kiderül, hogy a Föld nem pusztult el, csak átkerült egy másik dimenzióba. Visszahozni csak úgy lehet, ha sikerül felépíteni a „Centauri Device"-t. Ez egy bonyolult gép, melynek darabjai a közeli univerzumban találhatóak...

Itt lép be a játékos a történetbe. Az Ő feladata lesz a gép egységeit megszerezni és visszahozni a Holdra. Természetesen minden olyan egyéb felszereléssel együtt,



FOTÓ: PC

RPG rajongóknak

Planet's Edge

ami a küldetést előmozdíthatja. (Jobb fegyverek és páncélok, erősebb hajtóművek és pajzsok az űrhajóra, stb...)

A küldetésre négy ember indul. A parancsnok, egy harcos, egy mérnök és egy tudós. Csak ilyen összeállítású csapattal lehet játszani, sőt még a nevek és az arcképek is adottak. Ez azért van így, mert erre a veszélyes küldetésre nem magát az embereket, hanem csak a klónjaikat küldik. Az egyes klónok viszont nem teljesen egyformák, a tulajdonságaikban és képességeikben lehetnek eltérések. Ez a klónozós módszer viszont azt is jelenti, hogyha valaki meghal a csapatból, egyszerűen vissza kell jönni a Holdra és egy másik klónt berakni helyette.

A küldetés a Holdbázisról indul. A következő lehetőségeink vannak itt:

Crew quarters: Itt lehet legyártani a klónokat. Ha valamelyiknek a tulajdonságaival nem vagyunk megelégedve, egyszerűen gyártsunk helyette egy másikat a Select menüponttal.

Warehouse: Raktár. Bal oldalon felül láthatjuk az egyes nyersanyagokat és mennyiségüket. (Nem egészen világos milyen mértékegységben, mert kb. ugyanannyi anyag kell egy hajtóműhöz, mint egy lézerpisztolyhoz...) Az egyes alpontok:

Build Object: Itt lehet megépíteni a felszerelési tárgyakat. A tárgy képe és neve alatt látható, hogy miből mennyi kell hozzá. A Hand mutatja, hogy hány van raktáron, mellette látható, hogy mennyit lehet még készíteni.

Cargo: Nyersanyag ki- és bepakolása az űrhajóba.

Take Object: A klónjaink itt vehetik fel a felszerelést. Sajnos az, hogy mi van már náluk, nem derül ki. (Mindegyik embernek van a játék elején egy alapfelszerelése; fegyver, páncél, elsősegélydoboz és rengeteg cuccot fognak találni is, nem kell őket nagyon megpakolni.)

Build Ship: Az űrhajó alkatrészeket gyárthatjuk le itt. Ugyanazok vonatkoznak rá, mint a felszerelésre. Az egyetlen kivétel, hogy űrhajótestből maximum három lehet egyszerre raktáron.

Azt hiszem, a legfanatikusabb RPG rajongóknak is kezd lassan elegük lenni a sárkányokból, varázslókból és földalatti labirintusokból álló szerepjátékokból, hisz eddig még nem született ebben a stílusban igazán élvezetes darab más környezetben. Most végre egy időre lecserélhetjük a varázspálcát lézerágyúra, és a healing potion-t elsősegélydobozra. A PE minden bizonnyal jó néhány hétig (hónapig?) le fogja kötni az RPG rajongók figyelmét...

Shipyards: Itt aggathatjuk fel az űrhajóra az extrákat. A jobb felső sarokban olvasható az űrhajó típusa, mérete, tömege, alatta a sebesség, fordulékonyság. Aztán már néhány adat és végül, hogy melyik felfüggesztésre milyen fegyvert tettünk. A felszerelés és a rakomány együttes tömege számít a hasznos tömegnek. Tehát, ha sok felszerelést raktunk fel, kevesebb a maximális rakomány! Jobb oldalt alul vannak a tartalék kilövőállások. Itt állnak a raktáron lévő űrhajók. Ha ezek közül clikkelünk valamelyikre, akkor az kicserélődik az aktuálissal. Az aktuális hajót szétszedhetjük a „Scarp Ship" menüponttal. A jobbra-balra nyíllal válogathatunk a felszerelés típusok között, a fel-le nyíllal pedig az aktuális típuson belül a jobb-rosszabb fajtákból. Természetesen itt csak azokat választhatjuk ki, amiből van raktáron. A felszerelést a nagy piros gombbal lehet felrakni, levenni pedig úgy, ha ráclikkelünk a hajón a leszerelendő cuccra.

Launching Pod: Ezzel indíthatjuk el az aktuális űrhajót.

Research Lab: Itt készül majd el a „Centauri Device".

A Save és Load menüpont gondolom nem igényel sok magyarázatot.

Az űrhajó irányítása: A képernyő közepén a hajónk látható „felülnézetben". Ha ezen az ablakon valahova clikkelünk, akkor az űrhajó arra fordul. (Kivéve, ha orbitális pályán vagyunk.) A nagy

ablak körül ülnek az embereink. Mindegyiknek saját feladatköre van, bármelyikre clikkelve egy menüből választhatjuk ki, hogy mit csináljon. Bal oldalt alul az aktuális célpont látható, jobb oldalon pedig az aktuális naprendszer, vagy a csillagtérkép egy része. A fő ablak felett a hajó négy pajzsának az állapotát láthatjuk, ezek minden csata után feltöltődnek maximumra. Balra az aktuális sebesség, és a sérülés(?), jobbra pedig még két (általam nem ismert, de valószínűleg nem is túl lényeges) adat olvasható le.

Következzenek az űrhajó funkciói:

A kapitány bal oldalon alul ül. Ő a következőket tudja:

Engage Autopilot: A robotpilóta bekapcsolása. A robotpilóta kezdetben csak a Sol és az A-Centauri rendszert ismeri, de ha bemegyünk akármelyik naprendszerbe, akkor az is felkerül a listára. Ebből a listából kiválasztva egy rendszert, a robotpilóta automatikusan elviszi oda az űrhajót.

Pursuit Mode: Üldözési mód. Ha a közelünkben van egy másik űrhajó (látszik a bal oldali monitoron), akkor ezt a pontot választva automatikusan üldözőbe vesszük. Kikapcsoláshoz válaszszuk ki újra ezt a pontot.

View Starmap: A csillagtérkép aktuális részének megtekintése. Ezen a térképen a közeli csillagok nevei is rajta vannak.

Enter Orbit: Orbitális, azaz bolygókörüli pályára állás. A bal alsó monitoron látható bolygó köré áll pályára az űrhajó.

Leave Orbit: Elhagyni az orbitális pályát.

Nnna, ezzel az orbitális pályával van egy kis gond! Ugyanis tisztelt parancsnokunk a rendszerek legbelső bolygója köré nem hajlandó pályára állni. Én gyanítom, hogy ez valami védelem lehet, amit nem törtek ki a programból. (Ha nem állunk pályára, akkor leszállni sem lehet, azaz azt a bolygót akár el is felejthetjük.) Szerencsére egy kis trükkel ez is megoldható. Menjünk el a rendszer egy másik, közeli bolygójához, de ne túl közel. Adjuk ki itt a pályára állás parancsát, majd gyorsan kézi vezérléssel vigyük az űrhajót az első bolygóhoz. A parancs még most is érvényes, tehát e köré állunk orbitális pályára! A pálya elhagyása sem megy könnyen, mert ezt a parancsot sem lehet itt kiadni. Semmi vész, kapcsoljuk be az autopilot-ot egy tetszőleges célpontra, aztán ha leálltunk a pályáról kapcsoljuk ki. (Engage Autopilot, aztán exit.)

A parancsnok felett balra ül a tudós. Az Ő parancsai:

Heal Crew: A legénység gyógyítása. Kedvenc dokinőnk mindenki HP-ját felnyomja a maximumra. (Ha valakinek a HP-ja a max. felénél kevesebb, akkor csak félig!)

Scan Target: A cél átvizsgálása. Ha pályára álltunk egy bolygó körül, ezzel a paranccsal kereshetünk leszállóhelyet vagy értékes, felhasználható nyersanyagot. A legtöbb bolygó teljesen üres és használhatatlan, csak néhányról lehet alapanyagokat gyűjteni. De mindenképpen kapunk egy képet és némi szöveget. (Ez általában valami olyasmi, hogy húzzunk innen és keressünk valami normális célpontot e helyett a sárgolyó helyett...) Ha a bolygón van valami különleges helyszín, akkor ezt az opciót választva annak a helyszínnek a képe és leírása jelenik meg. Ilyenkor általában le is tudunk menni a felszínre.

Beam Down: Le-teleportálás a felszínre. Csak olyankor lehet használni, ha orbitális pályán állunk és a felszínen van teletransz fogadóállomás. (Előző pont.) Ilyenkor az egész (még élő) legénység teleportál a felszínre. (Ez az egész teletransz balhé egyébként kísértetiesen emlékeztet valamire... Mintha a Star Trekben sorozatban lenne valami ilyesmi... Hiába, az emberi fantázia is véges...)

Touch Down: Ezt a funkciót csak a Holdnál lehet használni. Itt az egész űrhajó leszáll a felszínre.

Jobb oldalt lenn van a hadműveleti tiszt széke. Az Ő parancsai:

Communicate: Kapcsolatba lépni a célponttal. Azzal az űrhajóval, amelyik a bal oldali monitoron látszik. Ha orbitális pályán állunk és a bolygó körül űrállomás is kering, akkor is ezt az opciót kell használni leszállás előtt. (Ilyenkor a scanner ugyanis nem működik.) Persze néha az is előfordul, hogy egy másik űrhajó veszi fel velünk a kapcsolatot. Ekkor szinte biztos, hogy kalózokkal találkoztunk, vagy valami különlegesen agresszív népséggel. Ilyenkor nincs más hátra, mint:

Attack: Támadás! Harc közben csak a parancsnoknak és a hadműveleti tisztnek vannak opciói. A parancsnok menüje:

Pursue: Automatikus üldözés. Az űrhajó mindig a kijelölt célt próbálja követni. Hmmm... meg lehet vele próbálkozni...

Evade: Automatikus kitérés. Ennek semmi értelme nincs. Győzni csak úgy lehet, ha beviszünk néhány lövést az ellenfélnek, ahhoz viszont nekünk is ott kell lenni. Szóval el lehet felejteni.

Go Slow: Menj lassabban! Ez valami speciális meghajtásra vonatkozhat, de azt még meg is kéne szerezni először...

Go Fast: Menj gyorsabban! Egyébként u.a. mint az előző.

Manual Control: Kézi vezérlés. Ez az egyetlen normális módszer, amivel meg lehet nyerni egy csatát.

A hadműveleti tiszt menüje:

Automatic Fire: Automatikus tüzelés, amint lövőhelyzetbe kerülünk. Mivel ez nem csak akkor van, amikor az ellenséges űrhajó pont előttünk áll, hanem már egy bizonyos szögön belül, érdemes használni.

Manual Fire: Ha valaki szereti telelövöldözni az űrt, akkor az használja nyugodtan...

Switch Target: Ha egyszerre több ellenséges űrhajó ellen vettük fel a harcot, akkor itt válthatjuk a célpontot. Erre fog vonatkozni az üldözés és az auto-fire. A játék első részében, ha véletlenül egyszerre több hajó köt belénk, akkor akár fel is adhatjuk, a szimpla fegyverekkel nincs sok esélyünk még egy ellen se...

Self-Destruct: Önmegsemmisítés. Igen látványos, tessék kipróbálni!

Pár szót a harcról: Kezdetban vala a távolság. Gyorsítsunk be egy kicsit. Már amennyire a hajónk bírja. Repüljünk szembe a madárkánkkal, nyugodtan neki is mehetünk, nem történik semmi. (Közben valószínűleg bekapunk egy-két találatot, de ez ne zavarjon senkit!) Amikor ott vagyunk mellette, lassítsunk le egyes vagy kettes sebességre. Ő megpróbál majd mögénk kerülni úgy, hogy körbe repül körülöttünk. Mi pedig szintén körbe repülünk, de kisebb sebességgel, tehát egy kisebb sugarú pályán, és közben szépen rongyosra lőjük az oldalát. Ennyi! Lehet húzni a strigulát. A játék vége felé biztosan jönnek majd még combosabb taligák is, de addig mindenki kitalálhat jobb módszert is!

Végül jöjjön a mérnök menüje:

Ship Status: A hajó adatai. Ugyanazok az adatok szerepelnek itt is, mint amikor összeszereltük a dokkban.

Dump Cargo: A rakomány kiürítése. Üresen gyorsabb a hajó, egy rázósnak tűnő csata előtt talán érdemes kiüríteni a rakteret. Vagy esetleg akkor, ha valami különlegesen ritka alapanyagot találtunk.

Load Cargo: Ezzel a ponttal tudjuk bepakolni a talált alapanyagokat. Természetesen csak annyit, amennyi hely van a raktérben.

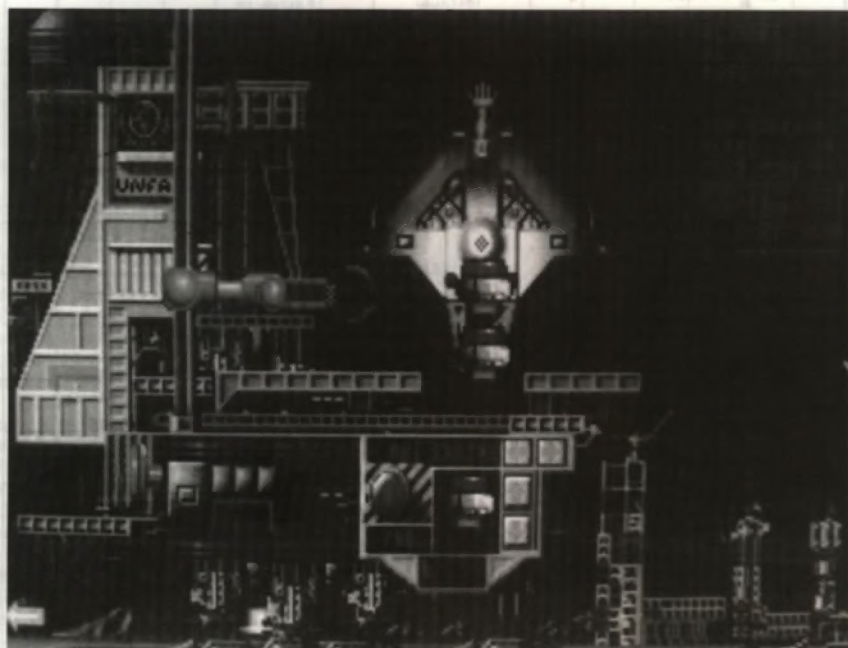
Pay Cargo: Ha valahol a békés megoldást választottuk (általában érdemes!), akkor ezzel az opcióval tudjuk átnyomatni a kért rakományt a másik űrhajónak.

A ctlr-s és a ctrl-l hozza elő a save ill. a load menüt.

Az űrben rengeteg hajó röpdös rajtunk kívül. A nagyrészük kereskedő. Velük cserélgethetünk árut vagy vehetünk információt. Én falrengetően érdekes dolgokat nem tudtam meg, de lehet próbálkozni! Megtámadni ezeket nem nagyon érdemes, mert általában konvojban mennek, néha még kísérő vadász is van velük, és bosszantóan jó a fegyverzetük. (Azért egy-egy magányos vándort



FOTÓ: PC



FOTÓ: PC

még lehet csípni! Ilyenkor a rakomány morzsáiból is szemezgethetünk.) Aztán ott vannak még a kalózok. Ezeket általában ki lehet irtani, csak a szájuk nagy. De ne engem szidjatok, ha valamelyikbe mégis beletörik a bicskátok!

Amit idáig írtam, az csak a bemelegítés volt. Az igazi játék akkor kezdődik, amikor találunk végre egy bolygót ahova le lehet teleportálni. Itt a játék átmegy egy mászkálós RPG-Adventure-be.

Nézzük a képernyőt: Középen van a játéktér. Felülnézetben látjuk az embereinket és általában minden egyebet. Mászkálni vagy a nyilakkal lehet, vagy az egérrel kijelöljük, hogy merre akarunk menni, és akkor arra lép egyet az aktuális parancsnok. Csak lappal szomszédos mezőre lehet lépni, átlósan nem. (Sajnos...) A többi ember pedig, amennyire tudja, követi őt. Ez az irányítás egészen jól használható általában, de labirintus-szerű pályákon a hátul álló figura szeret eltévedni néha...

A képernyő négy sarkában látható a csapattagok arcképe. Ha valamelyikre ráclikkelünk, az lesz az aktuális parancsnok. Tehát őt irányítjuk közvetlenül, és a parancsok is rá vonatkoznak. Még egy clikkre megnézhetjük a tulajdonságait. A kép alatt egy vonal mutatja a fickó (vagy fickónő) életpontjait. Még lejjebb egy kis téglalap a pajzsának az állapotát. Szürke: nincs rajta pajzs, zöld, kék, sárga, piros: mennyire van szétlőve a pajzs. (Gyengébbek kedvéért: a piros a legrosszabb.)

A képernyő közepén jobb és bal oldalon vannak a parancsikonok. Négy-négy mindkét oldalon, de a jobb gombbal átválthatunk egy másik ikon-nyolcasra is.

Az egyes ikonok jelentése:

Üres kéz: Egy tárgy felvétele. Ehhez a tárgy MELLÉ kell állni, mert a parancs kiadása után (és ez vonatkozik még néhány parancsra) meg kell adni a parancs irányát is. (Csak szomszédos mezőre vonatkozhat.) Az embereknél lévő tárgyak száma limitálva van, de ez a szám elég magas ahhoz, hogy egy kisebb lőszer- és fegyverraktárat hurcoljunk magunkkal...

Tárgyat tartó kéz: Egy tárgy lerakása. A tárgyat a tárgylistából választhatjuk ki, és a tárgy arra a mezőre kerül, ahol épp áll a figura.

Szem: Nézelődés, vizsgálódás. Mindent meg lehet vizsgálni, mindenről kapunk pár szó információt. Még a padlóról és a falról is.

Nagyító: Ezzel lehet részletesebb információt kérni valamiről. De míg a szemmel bármiről kapunk valami adatot, itt csak a fontosabb dolgokról. Pl. ha egy képernyőt megvizsgálunk, akkor a szemmel azt kapjuk, hogy híreket mondanak, a nagyítóval pedig azt, hogy mik azok a hírek. Ugyancsak ezzel az ikonnal lehet üzemeltetni a nem tárgy jellegű cuccokat. Pl. egy kapcsolót a falon.

Pisztoly: Lövés. Az aktuális fickó lő az aktuális fegyverével. A bal gombbal lehet ráállni a célpontra/megkeresni a célpontot. Akárhova clikkelünk, egy kis célkeresztben láthatjuk, hogy milyen valószínűséggel találja el az a fickó azt a célt. Ha ez a szám nulla, akkor arra a célra, nincs rálátás, oda nem hajlandó lőni.

Van egy igen szellemes újítás a harcban. Ha egy emberünk nem találja el a célt, akkor nem csak egy üzenetet kapunk, hogy „You missed!", hanem a lövés ténylegesen egy-két mezővel arrébb csapódik be, és esetleg valamelyik másik saját emberünket találja el. Tehát, ha lehet, ne álljunk a potenciális célpontjaink közelébe!

Kártyát tartó kéz: Egy tárgy használata. Ki kell választani, hogy mit használunk és azt is, hogy merre. Ezzel a paranccsal adhatunk át tárgyakat is az egyéb szereplőknek.

Száj: Ezzel lehet beszélgetni az egyes szereplőkkel.

Pipa: Itt csak a tárgylistát nézhetjük meg, és részletes információt kérhetünk egy-egy tárgyról. Ezt mindig érdemes megcsinálni, ha egy új tárgyat találunk, mert nagyon sok érdekes dolgot tudhatunk meg itt. Nemegyszer még arra is van utalás, hogy hol és hogyan kell majd azt a tárgyat használni. A fegyverekről és páncélokról pedig kiderülhet, hogy mi ellen jó, vagy mik a gyengéi. A páncélok és a fegyverek nem csak az erősségükben különböznek, mint a más RPG-kben, hanem jelenetős típusbeli eltérések is vannak. Bizonyos páncélok jobban védenek bizonyos támadás ellen, pl. a kerámiapajzs a hőtámadások ellen ellenállóbb. Tehát nem árt csata közben cserélni a felszerelést, ha más fegyverrel támadnak ellenünk!

A másik nyolc ikon:

Emberkék: Bizonyos veszélyesebb helyeken jobb, ha minden embert mi irányítunk, mintha maguktól mozognának. Ha ezt az ikon aktiváljuk, akkor utána egy körig minden emberünket külön mozgathatjuk. (Ha egy emberrel nem akarunk lépni, akkor SPACE.) Ha több lépésen keresztül így akarunk mozogni, akkor minden kör elején újra meg kell nyomni. Ez az üzemmód van egyébként harc közben is.

Várakozni tilos tábla: A játék befejezése. Erre kétszer kell clikkelni.

Kétféle léptékű térkép: Kétféle léptékű térkép. Ki gondolta volna?

Save, Load: Nehéz kitalálni...

Meztelen emberke: A használni kívánt páncélt vagy fegyvert állíthatjuk be.

Bolygó és űrhajó: Visszateleportálás az űrhajóba. Ezt az ikont bárhol használhatjuk a bolygón, nem kell visszamenni oda, ahova leteleportáltunk.

Ha valamelyik emberünk lő egyet, vagy ránk lőnek, akkor harc üzemmód következik. Ez csak annyiban különbözik az eddigiektől, hogy minden emberünk külön lép. Egy új páncél felvétele, vagy egy új fegyver kézbevétele nem számít külön lépésnek. De nem lehet egy körben lépni is és lőni is!

Ha van nálunk a fegyverhez való tár, akkor azt harc közben az embereink automatikusan használják, ha kiürül a fegyverük. Ha csak később szereztünk egy fegyverhez tárat, akkor a tárat az emberen kell használni, úgy, hogy az üres fegyver van a kezében. Hogy melyik tár melyik fegyverhez jó, azt ki kell próbálgatni. De jellemző a játék logikája, hogy más tár kell a lézerpuskához, mint a lézerpisztolyhoz...

Ha a lemészárolt ellenfelünknél volt valamilyen fegyver vagy tárgy, akkor azt természetesen felvehetjük.

A játéknak egybéként fantasztikus hangulata van. Minden „dungeon"-nak teljesen más a grafikája, rengeteg olyan dolog van mindenhol, aminek nincs más funkciója, csak az, hogy szebb legyen a háttér. (Monitorok, szellőzők, virágvázák a sarokban, rendetlenség az íróasztalon, stb, stb...)

A küldetések pedig kellemesen ötvözik az RPG és adventure elemeket. Az SSI játékokra jellemző „megyek és gyilkolok" itt nagyon rossz stratégia. Rengeteg feladatot kell megcsinálni, ha tovább akarunk jutni valahol. Az intelligensebb létformákkal pedig általában jobb, ha nem kötözködünk, mert könnyen mi húzhatjuk a rövidebbet.

A játék térképe óriási. Több mint 100 csillag, átlagosan 6-7 bolygó mindegyik körül. A közelebbről is megvizsgálható bolygók száma kb. 30-40. Javasolt tehát a sugallt útvonalon bejárni a galaxist, mert különben órákig bolyonghatunk, míg találunk valamit. Ha nyersanyagokra pályázunk, akkor pedig kövessük le a kereskedő-karavánokat, mert azok általában olyan csillagokhoz mennek, amelyek valamelyik bolygóján van kitermelhető ásvány.

A mellékelt térképen csak a csillagok vannak feltüntetve, de a játékban sokszor esik utalás egyes szektorokra. A szektorokat körcikkelyekként kell elképzelni. A kör közepe a Sol, a szektorok pedig a cikkely másik felének jelentősebb csillagairól vannak elnevezve.

Most pedig ízelítésképp az első néhány pálya megoldása: (Teljes leírást adni a játékhoz legfeljebb egy mellékletben lehetne...)

A játék kezdetén rögtön az A-Centaurit ajánlják, mint első célpontot. Menjünk is el ide, kellemes bemelegítés lesz. A második bolygóra lehet lemenni.

Itt mindössze néhány robotot kell lemészárolni, cserébe egy halom fegyverért, páncélért és információért. A bal alsó szobában van egy android, aki ad egy „android tool"-t, amivel az elszórtan heverő android-fejekből is lecsapolhatjuk az információt. Közben mindenhol vizsgáljuk meg a monitorokat is. Most már lesz egy általános képünk arról, hogy mi folyik a galaxisban. Az egyik android még azt is elmondja, hogy az Algieba szektor a legbiztonságosabb...

Az Algieba felé az első csillag az Alula. Ennek a negyedik bolygójára tudunk leteleportálni. Ez egy mezőgazdasági bolygó, ahol épp munkaerőt keresnek.

Keressük meg a főnököt. (Benne lesz a házban) és beszéljünk vele. Csak akkor alkalmaz, ha kiálljuk a próbát! A próba roppant bonyolult. Az első feladat: Hozzunk egy zsákkal a helyi gabonából. Lehet barangolni mindenfelé (mészárolni a helyi vadállatokat), zsákot sehol nem találunk... Az élesszemű játékos viszont észreveszi, hogy a ház egyik helyiségében az egyik virágtartó kicsit más mint a többi! Az élelmes játékos meg is vizsgálja a nagyítóval, és már rohan is a zsákkal a főnökhöz a cukorért... Cukor nincs, csak egy újabb feladat: A szomszéd szobában van egy csomó cucc, de az egyik felesleges. Hozzuk oda neki! A szomszéd szobában egy csomó cool felszerelés van, fel lehet venni mindet, aztán oda kell adni a főnöknek a követ. Most már szabadon mászkálhatunk mindenfelé, de a térkép egy részére nem tudunk bemenni a villanypásztortól. Ha beszélgetünk a munkásokkal, megtudjuk a következőket: A drótot csak egy aratógép tudja átszakítani. Az aratógép rossz. Pótalkatrészt a Denebola IV-ről lehet szerezni... (És persze még egy csomó egyéb információt, aminek legalább a fele hasznos is!)

A Denebola IV-en egy templom van. A templom körül pedig lávaférgek, amik atomkori fireball-okkal dobálóznak. Keressük meg a két piros gömböt (az egyik a jobb alsó sarokban van, a másik pedig a templom bal oldalánál egy beugróban), és tegyük őket a jobboldali kijárat mellett álló két oszlopra. A kapu kinyílik, mi pedig a templomot körbejárva egy rakás cuccot és egy pótalkatrészt találunk. A papokkal beszélgetve közben megtudhatjuk a templom történetét és azt is, hogy miért kötözködnek velünk a templom körül ácsorgó alakok...

Vissza az Alulára. Miután beszereltük az alkatrészt a traktorba, egy kisebb tereprendezés és némi beszélgetés után lesz egy kulcsunk. Ezzel be tudunk menni a jobb oldalon felül lévő ajtón, ahol is egy újabb feladatot kapunk. Most a változatosság kedvéért egy űrhajóhoz kell alkatrészt hoznunk a Cor-Caroli Prime-tól. Nagyszerű! Minden vágyunk úgyis az volt, hogy csillagközi futárposta hálózatot építsünk ki! Irány a Cor-Caroli.

Itt rögtön kipróbálhatjuk az orbitális trükköt, mert a legbelső bolygóra kell leszállnunk. A pótalkatrészt viszont csak akkor kapjuk meg, ha az igénylőlapot szignálja a laboratórium főnöke. (Úgy látszik a bürokrácia örök!) A főnök viszont eltűnt. Ahogy hamarosan mi is, miután bementünk a mikronikai laborba a bal felső sarokban szerzett kulccsal. Egy kisebb műszaki hiba folytán ugyanis egy nyákon találjuk magunkat, fejenként egy milliméteres magassággal... Ha innen ki akarunk jutni, ki kell cserélni a két fő áramköri egység processzorát. Az egyik a jobb felső sarokban van, a másik balra középen. Az áramkör labirintusában rajtunk és a labor munkatársain kívül még néhány mikron is rohangál. Ezeket irtsuk ki, de lehetőleg messziről, mert ha mellénk érnek robbannak és elég szépen sebeznek. Sajnos két helyen pont ezt kell kihasználni! A processzorokhoz úgy férhetünk hozzá, hogy a processzorházak déli fala mellett elkezdünk kötözködni a mikronokkal, és így a robbanásuk a falat is kirobbantja. (Előtte nem árt állást menteni.) Ha megvan a két proci, cseréljük ki őket, aztán a jobb alsó sarokban lévő porszemmel angolosan távozzunk! Itt fogjuk megtalálni a Centauri Device első darabját is. Ja! valahol a nyákon találkozhatunk a labor főnökével, aki szignálja a nyomtatványt, így most már mehetünk az alkatrészért. (A jobb oldali bejárat mellett van egy kis szoba, oda ne menjünk be, mert a túlbuzgó portás riasztja az őrrobotokat.

Az alkatrésszel vissza az Alulára, ott kapunk helyette egy üzenetet, amit el kell vinni a DENEBOLA IV-re. Ezt adjuk oda a templom főpapjának (rögtön a teleportállomás előtt áll), aztán menjünk el a helyetteséhez (a templom délnyugati sarokszobájában találjuk), és neki pedig adjuk oda azt a kócsögöt, amit még az első ittjártunkkor találtunk a kerítésen kívül. (Akkor még nem kellett neki...) Hálából kinyitja nekünk a kincseskamrát, ahol upgrade-elhetjük a Holdbázis technikai ismereteit! (Új űrhajó, új fegyverek, új hajtóművek.)

És így tovább még több mint 30 pályán keresztül... Ez tipikusan nem az a játék, amit néhány óra, néhány nap, vagy akár néhány hét alatt végig lehet játszani. Viszont van annyira változatos és érdekes, hogy nem unjuk meg...

Biztos vannak olyanok, akik szeretik az adventure játékokat, de egy kicsit unalmasnak tartják az RPG-ket. Ezt a játékot Nekik sem szabad kihagyniuk!

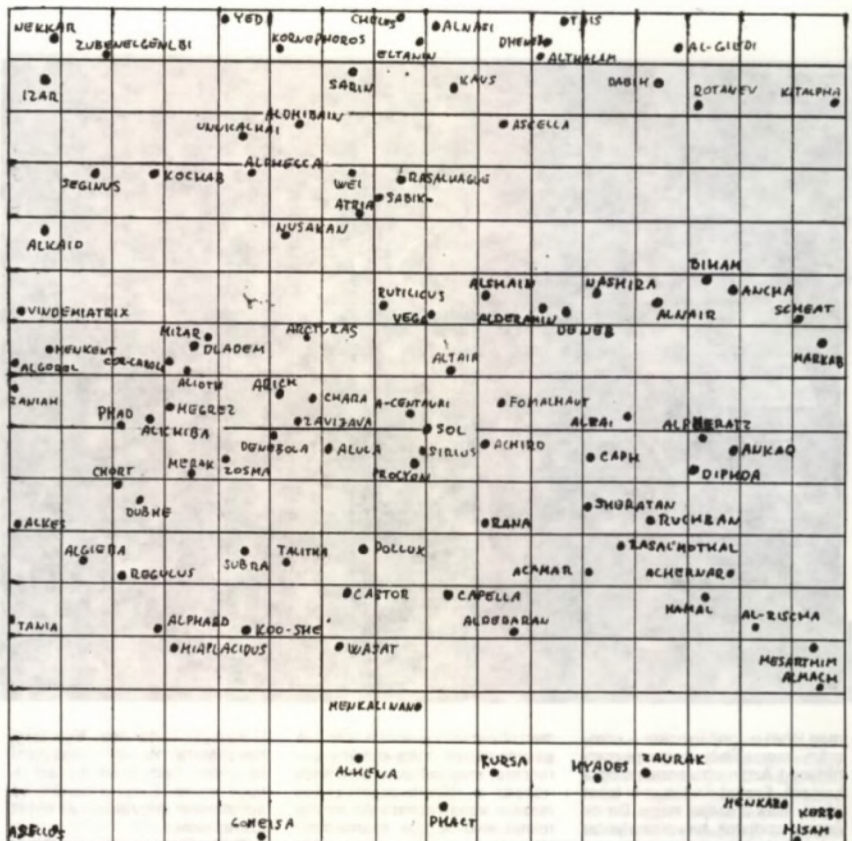
Egy ilyen típusú játék nem attól lesz jó, hogy félképernyős animált szörnyek vicsorognak a képünkbe, hanem attól, hogy rengeteg különböző feladatot és feladványt kapunk, beszélgethetünk és vizsgálódhatunk kedvünkre és nem kell félpercenként leírni az újratermelődő szörnyeket... Az EP pedig pontosan ilyen!

Félre hát a karddal és a mágiával! Vár a galaxis!

*

Ha a leírt részt végigjátssza valaki és visszamegy a Holdra, valószínűleg találkozni fog egy védelemmel. Bázisunk parancsnoka valami kézikönyv x-edik oldalának első vagy utolsó szava után érdeklődik... A béna crackerek úgy látszik nem jutottak el idáig... Következzen tehát az én saját buherálásom eredménye, a válaszok a lehetséges kérdésekre:

2	chronology	convention
3	consensus	act
5	an	for
6	mission	dissolved
7	what	specs
8	your	screen
9	the	return
10	to	moonbase
16	ship	while
17	they	speed
18	supplies	hand
19	device	available
20	pistol	available
21	to	available
22	assault	muzzle
23	kinetic	banks
24	ship	and
25	powerful	done
26	alien	difficulty
27	please	it
28	the	decisively
29	intelligence	cultures
30	range	each
31	sector	ipremi





„Ügynök a K9-es szektorból jelentkezik a Központnak. Jelentem, hogy a megfigyelésem alatt álló objektumba nagymennyiségű áru érkezett. Javaslom a készenléti egység bevetését. Vége."

„Központ nyugtázta, kérését továbbítja. Vége. Központ BRAVO-7-nek: Irány a K9-es szektor, célok betáplálása a fedélzeti számítógépbe folyamatban. Feladat az ellenséges cél teljes elpusztítása. Vége"

„BRAVO-7 Központnak. Utasítást vettem, irányra állok, vége."





Advanced Tactical Air Command

Ez a bájos csevej az éteren át megpecsételte az egyik legnagyobb hatalommal bíró kolumbiai kokainbáró sorsát. Innentől kezdve szimpatikus ez a MICROPROSE szimulátor, mivel jómagam rühellem a kábítószereket, és a velük kereskedő embereket is. Remélem T. Olvasóm, Te is inkább soraim rabja vagy, mint a drogé.

Na szóval, ebben a játékban egy nekem igen tetsző feladatról van szó, mégpedig arról, hogy a medelinni kartell néhány nagykutyájának a nótáját kell elhúzni. (Utána meg a csikot, ha sikerül.) Kábszer szállítmányokat, raktárakat és még jónéhány célt kell letakarítani öreg sárgolyónk felszinéről. Ebben segítenek az YF-22 tipusú vadászgépeink és AH-64 Apache helikoptereink.

Mint új játékos, választhatunk 3 feladattipus közül. Az első egy egyszerű légiharc, ahol még nem kell stratégiáznunk, csak lőnünk.

A második feladattipus egy behatárolt hadjárat. Itt egyetlenegy kokainbáró uralma ellen kell harcba indulnunk.

A harmadik pedig egy teljes hadjárat. Ekkor már négy gazember birodalmát kell megsemmisítenünk. Ez jóval bonyolultabb, és veszélyesebb feladat mint az előzőek.

Ha a két utóbbit választjuk, akkor az eligazítóterem első részébe jutunk, ahol a szokásos dolgokat művelhetjük, melyek az alábbiak:

- A hangárajtónál kiválaszthatjuk a rendelkezésre álló gépek és személyzetek közül azt, amelyikkel szerintünk a legjobban végre tudjuk hajtani a feladatunkat. Itt tudjuk gépeinket is felfegyverezni.

- A fiókosszekrényből egy másik hadjáratot tölthetünk be.

- A falitáblán gépeink repülési útvonalterveit tekinthetjük át.

- Az ablak a küldetés indítása

- Az irattartóban vannak a szigorúan titkos utasítások a feladatra vonatkozóan. Ebben hadjáratunk előző küldetéseinek eredményét is áttekinthetjük.

- És végül a monitoron láthatjuk Kolumbia térképét. Gépeink számára itt tervezhetjük meg az útvonalat, amely művelet egyébként igen egyszerű. Először is kiválasztjuk azt a gépet, amely útvonaltervét el akarjuk késziteni. A térképen ráállunk arra a pontra, ahova repülni szeretnénk, és ott az alábbi lehetőségek közül választhatunk:

- DELETED - valamelyik részfeladatot törölni
- Fly to point - repülj erre a pontra
- Wait at point - ezen a ponton várakozzál
- Drop Supplies - felszerelés ledobása (AH-64)
- Rescue pilot - pilóta kimentése ellenséges területről (AH-64)
- Ground attack - földi célpontok elleni támadás
- Air attack - ellenséges gépek elfogása
- Wingman to... - egy másik gép kisérőjeként

Mindegyik pontnál meg tudjuk adni a repülési magasságot, a támadásoknál pedig azt, hogy milyen fegyvert alkalmazzunk az adott cél ellen. Ez az AUTOPILOT módban érdekes, hisz nem tudunk egyszerre négy gépben csücsülni. Ezenkívül ha „Air attack" módban vagyunk, akkor megadhatjuk, hogy mekkora területen (km), mennyi ideig (óra, perc) járőrözzünk.

Miután mindent megterveztünk, irány a BEGIN CAMPAIGN. Ekkor következik az eligazító második része. Itt az ablak már az aktuális géppel való repülés kezdetét. A nagytablón a bevetésben résztvevő gépek és adataik láthatók. Itt tudunk átszállni egyik gépről a másikra. A program egyik nagy hibája szerintem, hogy repülés közben nem tudunk közvetlenül átnyergelni egy másikra, hanem az ESC lenyomásával vissza kell térnünk ebbe a menürendszerbe. A kijárati ajtó a mai napi penzum végét jelzi.

A helikopteres repüléshez érdemes tudni még, hogy felszálláskor nem elég a tolóerőt a maximumra állítani, hanem a felemelkedés érdekében a forgószárnyak lapátjainak dőlésszögét is meg kell változtatni a numerikus padon lévő függőleges oszlopa ad tájékoztatást. A PGUP és HOME billentyűk - az én megfigyeléseim szerint - a törzsnek a főrotor tengelye körüli elfordulásában segitenek, ami ugye jobb manőverezőképességet biztosít azáltal, hogy a hátsó rotor lapájainak dőlésszögét változtatjuk. Azonban minél nagyobb sebességgel haladunk, annál kisebb mértékben engedi az automatika ezt a változtatást.

Meg kell még említenem a térképet, melyet felszállás után szintén az ESC billentyűvel tudjuk bekérni a menüből. Ugyanis a gépeken nincs időgyorsítás, hanem a térkép jobb oldalán található az időpanel. Itt tudjuk fokozatosan 16-szorosra gyorsítani a tájmot.

Ha minden igaz, akkor minden lényeges dolgot papírra vetettem, nincs más hátra, minthogy jó vadászatot, kéz és lábtörést kívánjak.

Drebil

Műszerfal azonos részei:
Bal alsó kis monitor:
1. - az útvonal következő fordulópontjának távolsága
- a meghibásodás nagysága %-ban
2. - melyik fegyverből mennyi van még
Középső nagy monitor:
1. - taktikai térkép
2. - befogott cél képe
Jobb oldali kis radar:
támadást jelző radar
piros négyzet = repülőgép v. helikopter
fehér négyzet = rakéta

Közös billyentyűzet:
+/- - tolóerő
SHFT+ - max tolóerő
F1 kabin SHIFT F1 - kilátás műszerfal nélkül
F2 hátulnézet SHIFT F4 - befogott cél
F3 oldalnézet
F6 bal alsó monitor funkcióváltó gombja
F7 radar/célkövető
F8 H. U. D. beredezés ki/be
1 CHAFFS
2 FLARES
7 autópilóta ki/be
SPACE fegyverzet kiválasztás
ENTER az aktuális fegyverzet kioldása
BSPACE fedélzeti gépágyú
TAB a következő betáplált célpont
INS az egér és a joystick érzékenysége 3 fokozatban
ALT-P szünet
ALT-B akcelerációs vakság ki/be
ALT-D földfelszín felbontása 3 fokozatban
ALT-H H. U. D. színe
ALT-V hang ki/be
M nézet balra
< jobbra
? előre
A A gép külsőnézet távolodik
Q közeledik
Z radar hatótávolságának növelése
X csökkentése

AH-64 Apache műszerfala:
R oszlopmutató: a rotor forgási
F oszlopmutató: az üzemanyag mennyisége
1 és 2 oszlopmutató: a két hajtómű teljesítménye

Állapotjelzők:
RTR -





ENG - hajtómű meghibásodás
AVN -
TRT -
FUEL - alacsony üzemanyagszint
STR -

BILLENTYŰZET AH-64 Apache
PGUP - forgószárny állásszögének növelése
PGDN - forgószárny állásszögének csökkentése
HOME - hátsó rotorlapát állásszögének állítása
END - hátsó rotorlapát állásszögének állítása

YF-22 műszerfala:
Bal felső műszer - tolóerő %-ban

Állapotjelzők:
FLAPS - fékszárny
UCART - futómű
ABRAKES - féktörzslapok
WBRAKES - keréktékek

BILLENTYŰZET YF-22
F9 - fékszárny (FLAPS) vissza
F10 - fékszárny ki szakaszosan 51°-ig
6 - kerék ki/be
9 - féklap ki/be
O - kerékték ki/be
ALT-E - katapult
ALT-B - akcelerációs vakság ki/be
> - nézet hátra

PC		
GRAFIKA	100	Összesen
ZENE	83	98
JÁTSZHATÓSÁG	100	

PERFECT GENERAL

A nem éppen szemet gyönyörködtető címképernyő megcsodálása után rögtön egy terjedelmes menü jelentkezik be, itt tudjuk az irányítást beállítani (Change hardware config.), egy kimentett játékállást visszatölteni (Reload saved game), az eddigi csaták eredményeit megnézni (Study Battle record), új játékot kezdeni (New game), sőt, még barátunk ellen is játszhatunk modemen keresztül (Play by modem). A Help opcióval kérhetünk egy részletes leírást a játékról német nyelven, a Quittel pedig kiléphetünk a játékból. Új játékot kezdve tegyük be a 2. lemezt majd válasszuk ki a nekünk szimpatikus küldetést (kezdőknek az első kettőt ajánlom, Alameintől lefelé pedig csak a profik próbálkozzanak). Még mielőtt ki-ki belevetné magát a játékba, érdemes megnézni a játéktér térképét (Show map) és a küldetés leírását (Long Description).

A küldetés leírásánál a következő lényeges dolgokat érdemes megnézni: spieldauer: játékidő, azaz megmutatja, hogy hány fordulóig tart a játék (minden küldetésnek van egy rövid ill. hosszú változata).

Einstand: itt láthatjuk, hogy a játék kezdetén hány pont áll a támadó (angreifer) és a védekező (verteidiger) fél rendelkezésére hadserege felállításához.

Aufstellung: itt nézhetjük meg, hogy az első fordulóban a két fél a játéktér melyik részére helyezheti el egységeit, ill. mennyi győzelmi pontot érő területtel rendelkeznek.

Verstarkungen: a különböző erősítések beérkezésének időpontját és nagyságát nézhetjük meg.

Wetter: időjárás, lehet pl. köd (csökkenti a látótávolságot), eső (az egységek lassabban mozognak), éjszaka (akár a köd).

Neutrale: a semleges területek listája, egyébként ezek elfoglalásáért büntetőpontokat kapunk, amiken ellenfelünk egységeket vehet.

Nos, ezek lettek volna a küldetések legfontosabb jellemzői. A küldetés kiválasztásánál még lényeges lehet a Scenario Rules opció, itt tudjuk ugyanis a játék szabályait beállítani. Az alábbi dolgokat tudjuk beállítani:

Std. Game: rövid játékidő.

Long Game: hosszú játékidő.

Full Kill: az egység egy találattól rögtön megsemmisül.

Partial Kill: egy találattól csak megsérül az egység.

Always hit: minden lövés talál.

Random hit: a találat valószínűsége nagyban függ az egység fajtájától, az időjárástól, a lőtávolságtól és a terepviszonyoktól.

Full view: a játéktéren lévő összes egység látható.

Limit to LOS: csak azokat az ellenséges egységeket látjuk, amelyek valamelyik saját csapatunk látótávolságában vannak.

Delays: a játék gyorsaságát szabályozhatjuk.

Handicap: a játék elején az egységek vásárlására rendelkezésre álló pontokat csökkenthetjük.

Ha mindent beállítottunk, a Use opcióval tudunk a menüből kilépni. Ezután nem maradt más hátra, mint hogy a Play this scenario ponttal beállítsuk, hogy a számítógép vagy egy másik játékos ellen akarunk játszani, majd a nehézségi fokozatot beállítva bele is vethetjük magunkat a játékba.



KITŰNŐ STRATÉGIAI PROGRAM

Aki játszott már Ubisoft játékokkal az tudhatja, hogy a cég eddig elsősorban kalandprogramokban utazott, így némi gyanakvással láttam hozzá legújabb termékük, a Perfect General teszteléséhez. Rövid idő múlva azonban gyanakvásom elpárolgott, mivel a program fantasztikusan jónak bizonyult. Nyugodtan állíthatom: a Perfect General a saját kategóriájában verhetetlen, még a nagy elődöt, a Battle Isle-t is maga mögé utasítja.



A hadsereg felépítése

Szerintem a játék egyik legeredetibb ötlete, hogy a legtöbb stratégiai programmal ellentétben itt mi állíthatjuk össze hadseregünket, így teljes mértékben a saját elképzeléseinket valósíthatjuk meg. Egységeket csak a játék elején ill. az erősítések beérkezésekor vásárolhatunk. A rendelkezésünkre álló pontokat az uebrig felirat alatt láthatjuk, a vergeben alatt pedig a már elköltött pontok vannak. A Prs. alatt az egység árát, az Im Besitz alatt pedig a már megvett csapatok számát láthatjuk. A következő egységek közül választhatunk:

Panzerwagen: rendkívül gyors, de ugyanakkor nagyon gyenge harckocsi. Tüzérség vontatására, felderítésre, városok megszállására alkalmas.

Spaehpanzer: akár a Panzerwagen, csak lassabb.

Jagdpanzer: a kedvenc páncélosom, viszonylag gyors és elég erős, valamint nem is túl drága.

Kampfpanzer: a legerősebb páncélos, sajnos elég lassú és nagyon drága.

Bewegliche Artill: gépesített tüzérség. Nagy előnye, hogy mozgékony és a kiválasztott terepet rögtön tűz alá veszi, a tűzereje elég jó, de sajnos elég sokba kerül.

Infanterie: gyalogság, ez a leggyengébb egység, csak városok megszállására és védekezésre használható.

Pioniere: utászegység, akár a gyalogság, csak el tudja távolítani az útból és aknamezőket is tud építeni.

Raketenwerfer: rakétavető. Tűzereje közepes, de nagyon lassú, csak védekezésre használható.

Leichte Artil: könnyű tüzérség. A tűzereje jó, gyújtógránátokat is kilőhet és nem is túl drága, de sajnos nem tud mozogni.

Schwere Artil: nehéztüzérség, akár a könnyűtüzérség, csak a tűzereje sokkal nagyobb és jóval drágább.

Mine: aknamező. Fontos csomópontokat lehet vele nagyon jól lezárni, a rátévedő egységek azonnal megsemmisülnek.

Az egységek megvásárlása után (DONE) már csak el kell helyeznünk őket a térképen. A pirossal határolt területre a támadó, a kékkel határoltra pedig a védő rakhatja le egységeit.

Irányítás

A képernyő legnagyobb részét a térkép egy kinagyított része foglalja el, itt tudunk az egységeinknek parancsot kiadni. A jobb

alsó sarokban lévő két ablaknak csak harc közben van jelentősége, itt láthatjuk ugyanis a 2 egymásra tüzelő egység fajtáját és esélyét a találatra. Efölött látható négy ikon, ezek rendeltetése:

F: tüzelés, csak akkor használhatjuk, ha az ikon zölden villog. Valamely közelünkben elhaladó ellenséges egységre tüzelhetünk, ha csapatunk még nem harcolt senkivel se a fordulóban.

I: az aktuális egységnek már nem adunk parancsot a körben.

N: az egységnek csak a kör végén adunk parancsot.

R: taktikai térkép.

A négy ikon fölött lévő zászlónál láthatjuk, hogy éppen melyik körben ill. fordulóban járunk. A jobb felső sarokban az egész térképet látjuk kicsinyítve, a fehér keret az éppen kinagyított térképrészlet helyét jelzi. A legfelül lévő 3 kis ikon szintén az aktuális kört jelzi. A jobb gombbal a következő opciókat hívhatjuk le:

Display Control: a legkülönfélébb lényegtelennél lényegtelenebb apróságokat kapcsolgathatjuk ki-be, ezekről nem is írok részletesebben, mivel rendeltetésüket könnyen ki lehet tapasztalni.

Game Control: itt tudjuk a játékot kimenteni (Save), a hangot ki-be kapcsolni (Sound on/off), a játékból kilépni (Quit game), a játék pillanatnyi állását megnézni (Current score) és a játék szabályait átállítani.

Ignore Unit: akár az I ikon.

Next unit: akár az N ikon.

Select Unit: őrjáratozó egység aktivizálása.

Sentry duty: őrjáratozás. Az őrjáratozó egység nem tud mozogni, csak akkor érdemes használni, ha az egységgel egy várost akarunk megszállva tartani.

Load Transported Unit: egy páncélossal tudunk egy azonos mezőn álló tüzér vagy gyalogos egységet szállítani.

Unload Transported Unit: szállított egység kirakodása a páncélosból.

Build Mine: aknamező építése, csak utászegységnél lehetséges.

Disarm Mine Field: aknamező hatástalanítása. Csak akkor lehetséges, ha az egység pont az aknamezőn áll és a fordulóban még nem mozgott.

Phase complete: ugrás a következő körre.

Körök

A játék minden fordulója 3 körből áll, ezek sorrendben:

1. Stellung: egységek vásárlása, már volt róla szó.

2. Mob. Art.: ebben a körben tudjuk a gépesített tüzérségünk célpontjait beállítani.

3. Tüzérségi tűz.

4. Stat. Art.: akár a 2. kör, csak itt a nehéz és könnyűtüzérségünk célpontjait adhatjuk meg. Még ki lehet választani, hogy a tüzérség normál (Non-Barrage) vagy gyűjtőlövedéket használjon (Barrage). A gyűjtőlövedék egy 2 egység átmérőjű körben tarol, s a későbbiekben erre tévedő egységek is komolyan megsérülhetnek a repeszektől. Sajnos a kiválasztott célpontot csak a következő fordulóban veszi tűz alá az egység, úgyhogy csak a lassan mozgó csapatok ill. fix célpontok ellen vethető be igazán eredményesen a könnyű és nehéztüzérség.

5. Dir. Feuer: a nem tüzér egységekkel tudunk támadni ebben a körben. A jobb alsó sarokban láthatjuk az éppen aktuális célpont (fehér keret jelzi a képernyőn) fajtáját, távolságát (Weit) és a találat valószínűségét (Chance). Egy fordulóban egy egységgel csak egyszer tudunk támadni.

6. Bewegung: mozgás-kör, a jobb alsó sarokban láthatjuk mozgáspontjainkat (Treibst.), a kiválasztott célterep távolságát (Weit) és magasságát (Hoehe). Egy egységnyi mozgás úton 0.5, sík területen és sivatagi úton 1., sivatagban 2, hegységre fel és erdőben 3 mozgáspontba kerül.

7. Dir. Feur: akár az 5. kör.

8. Punkte: a játék jelenlegi állását nézhetjük meg

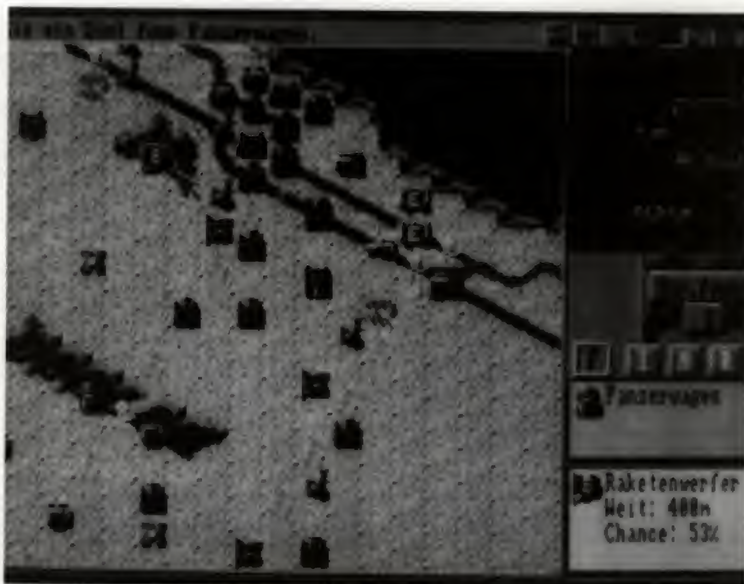


FOTO: AMIGA

Stratégiai térkép

Ezen a térképen láthatjuk a legátfogóbb információkat a harcok állásáról, itt tudjuk stratégiánkat a legegyszerűbben megtervezni. A térkép jelölései egyértelműek, ezekre nem is térek ki külön. A jobb gombbal egy terjedelmes menüt hívhatunk le, ahol az alábbi opciókat kapcsolhatjuk ki-be:

Units Display: az egységek kijelzése.

Victory Points: a városok elfoglalásáért járó pontok. Csak akkor kapjuk meg a győzelmi pontokat, ha a városban állandóan állomásozik legalább egy egységünk.

Reinforcement Area: az utánpótlási vonalak (csak ide rakhatjuk le a játék közben vásárolt egységeket).

Neutral Countries: a semleges országok ill. városok.

Map Labels: földrajzi nevek.

Exit: kilépés.

Értékelés

A megadott játékidő letelte után egy rövid statisztikát kapunk eddigi tevékenységünkről. A végső értékelést csak azután kapjuk meg, miután a támadó és a védő szerepében is lejátszottunk egy játékot. A score alatt láthatjuk a támadó és védő szerepében elért pontszámot, az auswertung alatt pedig az összesített pontszám alapján megállapított rangunkat (az Oberst és Brigadegeneral besorolás már nagyon jó eredménynek számít). A Verluste jelzi a veszteségünket, a Traffer a találati %-unkat, az Artill. Eff. mutatja a tüzérségünk hatékonyságát, a Sonst. Schaden pedig az egyéb minket ért veszteségeket.

Az értékelésben nem akarok áradozni a játékról (ezt már megtettem a bevezetőben), inkább annak néhány hibáját emelném ki. Szerintem az a játék legnagyobb hiányossága, hogy a szerzők nem fordítottak elég figyelmet a program grafikai kivitelezésére. Az irányítás néhol körülményes, a túlzott élethűség sajnos a játszhatóság rovására ment. Azzal szintén nem tudtam megbarátkozni, hogy a programból teljesen kimaradt a légierő, ez azért egy ilyen jellegű stratégiai játéknál elég komoly baki. Mindezen hibák ellenére azonban fenntartom a bevezetőben leírtakat, azaz jelenleg a Perfect General a legjobb stratégiai program Amigára.

PC / AMIGA /

GRAFIKA	63
ZENE	50
JÁTSZHATÓSÁG	80
Összesen	72

STALINGRAD

1942 tele, az egykori Szovjetunió. A német Wermacht csak néhány hónapja indította meg támadását és máris sikerült elfoglalnia egész Ukrajnát, a Baltikumot és Oroszország jelentős részét. A német páncélos ékek minden ellenállást elsöpörve egészen Moszkváig jutottak, elfoglalták a Krím-félszigetet és körbezárták Leningrádot. Mindenki úgy vélte, még néhány hónap (vagy csak hét) és az orosz hadsereg kénytelen lesz letenni a fegyvert. Egyvalamivel azonban senki sem számolt: az orosz téllel. Ebben az iszonyatos hidegben indított a vörös hadsereg támadást a Sztálingrádot védő 6. német hadsereg ellen, amely többhónapi öldöklő küzdelem után, a fagytól és a hatalmas túlerőtől megtizedelve kapitulált. Ez volt a II. világháború sorsdöntő csatája, amely az oroszok számára a győzelem, a németek számára pedig a vég kezdetét jelentette. Ezt az ütközetet dolgozza fel a C.C.S. legújabb játéka, a STALINGRAD.

Érdekes módon amigára eddig nem sok II. világháborúval foglalkozó stratégiai program jelent meg (pedig témában nincs hiány), s még a kevés meglevő játék színvonala is, finoman szólva, hagy némi kívánnivalót maga után. Ezt az űrt tölti be némileg a Stalingrad, s habár a grafika és a hang most is gyengére sikerült, a jó játszhatóság és a remek téma miatt bizonyára sok stratégának fog kellemes perceket szerezni.

A főmenüben kiválaszthatjuk, hogy melyik oldalról játszuk a játékot, a scenariot, a jump moveval növelhetjük a mozgás kör gyorsaságát, a sounddal pedig a hangot kapcsolhatjuk ki-be. A játék fordulókból áll, egy forduló pedig mozgás, támadó és utánpótlás körből.

MOZGÁS KÖR
(movement phase)

Ebben a körben tudjuk egységeinket mozgatni. A térképen az aktuális egység célpontját (vagyis ahová igyekszik eljutni) egy kis fehér kereszt jelöli, ezt elérve vagy egy ellenséges illetve saját csapatba ütközve leáll. A képernyő jobb felső sarkában láthatjuk a dátumot, ezt nem árt figyelemmel kísérni, mivel a játék csak egy meghatározott ideig tart. A dátum alatt a következő ikonok vannak balról jobbra és fentről lefelé:

1. Kilépés a programból.
2. Játék feladása.
3. Információk a játék jelenlegi állásáról, meg van adva a veszteség %-ban, a két oldalon még meglevő egységek száma és fajtája, valamint a fontos objektumok értéke és azoknak jelenlegi gazdája.
4. Játékállás betöltése.
5. Játékállás kimentése.
6. Vissza a főmenübe.
7. Ugrás a következő egységre.
8. Mozgás kör befezése.
9. A kis fehér keresztet mozgatja az éppen aktuális egységre. Az ikonok alatt lévő nyilakkal tudjuk a képernyőt scrollozni, ez alatt pedig az egység tulajdonságait láthatjuk. Az ATT a támadóerő, a DEF pedig a védekezőerő nagyságát mutatja, az MV jelzi az egység mozgáspontjait, a STR alatt láthatjuk a létszámot %-ban, az ez alatti piros csík pedig a STR grafikus ábrázolása.

TÁMADÁS KÖR
(combat phase)

Ekkor zajlik le az egységek között a harc. Ezt a kört közvetlenül sajnos nem tudjuk irányítani, az egységeink ugyanis automatikusan minden szomszédos ellenséges egységet megtámadnak. A harcban igen sok függ az egység fajtájától, pl. egy páncélos hatékonyabban támad, mint mondjuk egy gyalogos.

UTÁNPÓTLÁS KÖR
(reinforcement phase)

Ebben a körben kapunk új egységeket. Sajnos az erősítés általában a fronttól távolra érkezik, így beletelik néhány fordulóba, mire harcba tudjuk őket állítani.

TIPPEK

A játék legfontosabb alapszabálya: mindig törekedjünk az ellenséges egységek bekerítésére. Ne hagyjunk a megfutamított ellenségnek időt arra, hogy új frontvonalat hozzon létre, mindig maradjunk a nyomában és a lemaradozó egységeit semmisítsük meg. Az ellenséges védelmi vonalat legkönnyebben a szárnyak felgöngyölítésével számolhatjuk fel. A német egységek mindig jóval kevesebben vannak, mint az oroszok, de ezek minősége mindig kiváló, így a tapasztalt stratégák hamar ledolgozhatják hátrányukat.

Német részről játszva a játékot mindig figyelnünk kell arra is, hogy kellő tempóban nyomuljunk K-re, különben a játék belejezéséig nem sikerül kellő mennyiségű ellenséges objektumot elfoglalnunk, s így elveszítjük a csatát, bármilyen jól állunk is egyébként.

ÉRTÉKELÉS

A játék akkor ér véget, ha az egyik fél teljes hadserege megsemmisült illetve a rendelkezésünkre álló idő lejárt. Ekkor megnézhetjük a két fél veszteségeit %-ban és az elfoglalt illetve megtartott objektumokért járó győzelmi pontokat. Az nyer, aki a teljes ellenséges hadsereget megsemmisítette vagy több győzelmi pontot szerzett, mint ellenfele.

Mint már a bevezetőben utaltam rá, a program egyike a legjobb II. világháborúval foglalkozó stratégiai játékoknak, de ennek ellenére nem egy Battle Isle. Az alkotók teljesen érthetetlen módon kihagyták a légierőt és a 3 scenario pedig iszonyúan kevés. Mindent összevetve: a játék elég jó, de csak a vérbeli stratégáknak ajánlom.

T. J.



FOTÓ: AMIGA

FASCINATION

IZGALMAS KALANDJÁTÉK

Amikor először elinditottam a Fascinationt, kivert a veríték: egy francia/spanyol nyelvű intro utan egy olasz védelem, majd a játék német szövegei mellett angol tárgynevekkel találkoztam. Sajnos a játékban a szöveges része mindig német, csak a tárgyaink nevet írja ki angolul a gép, ha a setup-ban a C billentyűt ütjük le. Szerencsére a program kepei rendkivül kifejezőek, így a német nyelv ismerete nelkül is végig lehet játszani. Egyszóval néhány perc után kiderült, hogy egy rendkivül izgalmas és szép kalandjátékkal van dolgunk.

Az intró képeiből a következőt há-moztam ki: egy férfire bíznak egy tás-kát, amit át kéne - talán - nekünk adni. Az iro-daház előtt várakozik, nem is sejtve, a szem-közti ház tetejéről egy bérgyilkos éppen rásze-gezi fegyverét. Szerencsé-jére egy járókelő figyel-mezteti és sikerül idejében elfutnia. Ezután következik egy védelem, ami eltalálására kb 30% az esély. A játék irányítása egérrel a legkellemesebb, a bal gombbal tudunk valamit megvizsgálni, felvenni. A jobb gomb megnyomásakor előtűnik tárgyaink listája, amelyek közül válogathatunk, ha valaki billentyűzetről akarja lehívni, az esc-vel teheti meg. F1-gyel lehet menteni, kilépni. Az éppen vizsgált tárgy képét nagyitottan látjuk egy ablakban, amit a bal felső sarkában lévő X-szel lezárhatunk, a jobb oldali elcsúsztatott négyzetekkel mozgathatunk. Amikor a kéz helyett egy mozgó nyíl válik láthatóvá, az azt jelzi, hogy arra távozhatunk az aktuális színhelyről. A játékban egy szexi kémnőt irányitunk (Doralist), s minden helyszínen különböző - rendkivül ötletes és izgalmas - feladatokat kell megoldani. A feladatokat tökéletesen eltalálták, egyik sem erőltetett, némi logikával és egy kis fejtöréssel mindegyik megoldható.

'A fantasztikus hangulatú játék a Pelican Hotel egyik szobájában kezdődik. Az ágyon a már ismerős aktatáska hever, csak ki kellene nyitni: clickeljünk rá, majd forgassuk el a számára a AARGH pozicióban. A táska tartalma egy gyanútlan elektromos fogkefe és néhány ruhadarab. Nyissuk ki a fiókot, s helyezzük a konektorba a benne talált átalakitót. Most már üzembe tudjuk helyezni a fogkefét, tegyük meg. Állitsuk a kapcsolót 220 V-ra, majd kapcsoljuk be: csodák csodája, egy kis rekesz nyílik ki rajta, s benne egy ampulla. Húzzuk ki a konnektorból a fogkefét és az átalakitót, s helyezzük üzembe a hűtőt. Nyissuk ki az ajtaját, s rakjuk a mélyhűtőbe az ampullát, s zárjuk vissza. Üssük fel a telefonkönyvet, amiben Doralise a Quantum laboratórium számát keresi meg (valószínű nekik dolgozhatunk). Hivjuk fel a számot a szobai telefonnal, de sajnos ez nem annak a száma akivel beszélnünk kéne. Menjünk le a hallba, vegyük fel az asztalról az újságot, emeljük fel a szexújságot, olvassunk bele az alatta fekvő telefonkönyvbe: ebben már a számunkra szükséges szám található, jegyezzük fel. Mielőtt felmennénk szobánkba, szedjük ki a hamutartóból a telefonérmét, s szedjük fel az asztalról a kulcskarikát. Adjuk át a kulcskarikát a recepciósnak, aki egy öltözőkulcsot nyújt át nekünk. Térjünk vissza szobánkba, s hívjuk fel az imént talált számot: a laboratóriumból egy belépési kódot közölnek velünk - jegyezzük fel -, valamint lehívnak minket a Hotel medencéjéhez. Itt valami német szövegelés után visszakapjuk az irányitást, clickeljünk Prisca kisasszonyra (még több szöveg), aki végül egy elemlámpát ad nekünk. Rakjuk a fejére a mellette lógó kalapot (?), majd Sharontól rendeljünk egy kávét, s vegyünk el egy kockacukrot, majd igyuk meg a kávét. Menjünk be az öltözőbe, s nyissuk ki a szekrényt a kulccsal, s vegyük ki belőle a rossz walkmant. A telefonérmével csavarjuk ki az elemtartóját, s szedjük ki belőle az elemet (jó lesz a lámpába). Ha végeztünk mindennel lépjünk ki az utcára, majd sétáljunk be a laboratórium portájára - most vesszük hasznát a kódnak -, ahonnan vegyük le a szögre akasztott kulcsot. Amikor oda nyúlunk egy kutyus akadékoskodik, adjuk neki oda a cukrot, s amig csámcsog rajta szedjük fel a kulcsot. Irány a laboratórium parkolója. Nyissuk ki az imént szerzett kulcs segítségével a raktár ajtaját, majd kapcsoljuk be a lámpát. Keressük meg a lámpa fényénél az öltözőszekrény zárját, s zárjuk be a szekrényt. Az ajtó másik oldalán egy kabát van felakasztva, zsebében egy autókulcsra lelünk. A parkoló autót nyissuk ki a kulccsal, majd beszéljünk a mellette alvó részeghez (?), s ezután szálljunk be. A két ülés közt egy mágneskártyára lelünk, amit rakjunk el. Irány ismét az utca, és a telefonfülke. Az érme segítségével hívjuk fel a laboratóriumot, ahonnan egy háromjegyű kódot közöl valaki velünk. Térjünk vissza a parkolóba, majd helyezzük üzembe a kódleolvasót a mágneskártya segítségével, s adjuk be az imént hallott kódot. Rövid liftezés után a legfelső emeleten találjuk magunkat egy hulla társaságában. Nyissuk szét a zakóját, s vegyük ki belőle a zsebkendőjét, amit Doralise lerak az asztalra. Hajtsuk ki a zsebkendőt, s egy mikrokazettára lelünk. Keressük meg a könyvespolcon a nagy könyv oldalán lévő 'Feder'-t, nyomjuk meg. Egy titkos rekesz nyílik meg, ami mögött egy zsinór található. Ezt meghúzva előkerül egy diktafon, amit Doralise szintén az asztalra rak. Kapcsoljuk be a lámpát (a nőszobor mellett), s rakjuk a diktafonba a kazettát. A napelemes készülék megszólal, s közli velünk egy divatárubolt cimét. A következő helyszín a bolt. Vegyük fel a pultról az újságot, majd menjünk be a második próbafülkébe. Nyissuk ki a dobozt, vegyük ki belőle a cipőt (érdemes tükörbe nézni). Sétáljunk át a harmadik fülkébe, ahonnan kinyithatjuk a privát ajtót. Mielőtt belépnénk, vegyük le az ajtó tetejére helyezett kis csengőt! A raktárban találjuk magunkat, néhány doboz és poszter társaságában. Göngyölítsük fel a fali posztereket, s vegyük fel a kis kulcsot az egyik alól. Szedjük le a felső ládáról a matricát, majd tologassuk a polcon lévő ládákat addig, amig elő nem tűnik egy széf. Nyissuk ki a lakatját a kulccsal, majd üssük félre a cipő segítségével a zárórudat. Nyissuk ki a matrica segítségével a beragadt széfajtót, majd irjuk be kódnak: DOC (minden betűbeütés előtt forgassuk el a kis fekete pöckőt!). A kinyílt titkos ajtó mögött egy laboratóriumot találunk. Vizsgáljuk meg a felakasztott orvosi köpeny zsebét kétszer. Előszörre egy orvosi gézmaszkhoz jutunk, majd egy kulcshoz. A kulccsal nyissuk ki a szekrényt, s vegyük ki belőle a Lou Dale féle fotókat. Vizsgálódjunk tovább a szekrényben, s keressük meg az üveget. Törjük szét a cipő segítségével, és ismét a mi birtokunkban vannak az ampullák. Vizsgáljuk meg az asztalkán lévő orvosi műszereket, s vegyük el a szikét. Pörgessük vissza az üzenetrögzítőt, s hallgassuk meg. Tekerjük ismét vissza, s töröljük le a kazetta tartalmát. Lépjünk ki az utcára, s térjünk vissza a Pelican Hotelba. A recepciós közli velünk, hogy egy úr vár a szobánkban. Mielőtt felmennénk, vegyük fel az újságot, s lapozzunk bele a szexújságba: keressük meg a leszakadt sarkot, ahol Dale telefonszámának első fele olvasható. Jegyezzük fel, majd irány a szoba. Lakhelyünk teljesen fel van túrva, minden kiforgatva, s az ágyon egy - vélhetőleg - halott. Vegyük fel az asztalon lévő desszertet, s a szőnyegről a belépőjegyet a Red-Blue clubba. Clickeljünk egyet a korsóra (?), s irány a földszint. Egy tolószékes úr vár minket, az ölében egy cicussal, akin rögtön kipróbálhatjuk a csoki hatását... Beszéljünk az emberhez, s kérdéseire válaszoljunk a következő sorrendben: 1, 2, 1, 2, 1. Miután elment, vegyük fel a földről a papírgalacsint, amit Dale telefonszámának második fele olvasható, térjünk vissza szobánkban, s hívjuk fel Dale irodáját. A rövid beszélgetésből kiderül, hova kell menni, azaz Miami a következő helyszín. Miamiban a stúdió előtt vizsgáljuk meg a kocsit, s szedjük le a 10$-t a szélvédőről. Vegyük szemügyre a hátsó ajtót, s dugjuk az ajtó alatti nyílásba a fotót, majd piszkájunk a kulcslyukba a szikével. Második próbálkozásra a kulcs ráesik a fotókra, s mi ki tudjuk húzni. Mielőtt bemennénk, vegyük ki a szemetesből az újságot. A konyhában találjuk magunkat. Nyissuk ki a harmadik, alsó szekrényt, s tegyük ki az asztalra a lavort. Vegyük fel a maszkot, majd nyissuk ki a csapot. A második alsó szekrény mögött lévő rongyot vegyük kézbe, majd nedvesitsük be. A rongy mögötti szert szórjuk a lavorba. Most nyissuk ki a felső sorban a harmadik szekrényt, s az itt található vegyszert is hintsük a lavorba. Utoljára nyissuk ki a felső szekrénysor első polcát, s verjük le a poharat, s a mögötte lévő szert úgyszintén szórjuk a lavorba. Ennek a kotyvaléknak már meglehetősen erős szaga van. Nyissuk ki az ajtókat (kétszer kell clickelni!), majd rakjuk a lavort a másik oldalra és gyorsan húzzuk vissza az ajtót. A még megmaradt résbe helyezzünk vizes rongyot, hogy semmilyen szag ne jöjjön át. A végeredmény tökéletes: a bent lévők mind elájultak. Doralise a túsznőt felebreszti, aki egy gyűrűt ad át nekünk, hosszú szövegelés kiséretében. A következő helyszín A Red&Blue club, az utca jobb oldalán álló kukában egy újabb újsághoz juthatunk. A fickónak adjuk oda a 10$-t és a belépőjegyet, mire beléphetünk a clubba. A bent lévő fickónak válaszoljunk a következő sorrendben: 1, 2, 1, 2, 1, mire elvisz minket a Villa Moliere-be. Rövid enyelgés után adjuk oda a fickónak a csokoládét, amitől rögtön álomba merül. Vegyük le a gyűrűjét és a nyakláncát, majd menjünk be a szobába. Kapcsoljuk be az akvárium lámpáját, majd nézzünk bele, szedjük fel az akváriumra helyezett algát, s dobjuk a vízbe, mire a benne lévő kagyló kinyílik, de a benne lévő gyöngyöt a pirájától nem tudjuk kivenni. Szedjük fel a szék mellől a hálót, majd lökjük meg a papagájt, aki egy szivart vesz ki az előtte lévő zacskóból. Vegyük el tőle a szivarát, s tegyük a bal oldali szobor szájába. Meritsük ki a hálóval a gyöngyöt a kagylóból, majd vegyük le a szobor szemüvegét, s helyezzük a gyöngyöt a szemébe. Egy fénysugár indul ki a szobor szeméből, s a jobboldali szobron kijelöl egy pontot. Helyezzük oda a gyűrűt, s máris megnyílik szemben egy titkos ajtó. A következő - egyben utolsó - helyszín a Villa Vizcaya, a felügyelő társaságában. Válaszolgassunk neki 1, 2, 1, 2, 1 sorrendben, majd a fürdőszobába érve nyissuk ki a szemetest, s vegyük ki belőle a fecskendőt. Nyissuk ki a polcon évő formalinos üveget, és szivjunk formalint a fecskendőbe. Keressük meg azt a csempét amin egy kis gombocska van. Nyomjuk meg, majd nyissuk ki a mögötte lévő spray-t, s töltsük meg formalinnal, majd zárjuk vissza. Vegyük magunkhoz a spray-t, s térjünk vissza a nyomozóhoz, s fújjuk le a spray-jal. Belépve a belső terembe vegyük fel az újságot, majd a lámpa segítségével vizsgáljuk meg a mikroszkópot, mire egy hangsort látunk. Az egyes hangok felett lévő + jel a félhangot jelenti. Vizsgáljuk meg a gyűrűt, s jegyezzük meg a dátumot. A szemközti képet jobban szemügyre véve találunk rajta egy gombot, amit megnyomva egy rejtett szekrény nyílik meg, mögötte egy óra az állatövi jegyekkel: azonositsuk a gyűrűn látott dátummal, s a bal gomb segítségével állitsuk be a mutatót a megfelelő jelre, majd nyomjuk meg a jobb gombot, s clickeljünk a zongorára (C D E F G A H C az alaphangsor). Játsszuk le a mikroszkóp alatt álló hangsort mire egy ajtó nyílik meg (ha nem nyílna meg, kapcsoljuk ki a gépet a jobb gombbal, forgassunk egyet a mutatón, s ismételjük meg a procedúrát, nekem a jó beállítás után még egyet kellett forgatni). Az ajtó mögött egy cella van, benne egy hulla. Vegyük ki a zsebéből az öngyujtót, majd rakjuk le az újságokat az asztalra, s gyújtsuk meg őket. Minimum 5 újságunknak kell lennie, hogy a füst elegendő legyen ahhoz, hogy megbolonditsa a detektort, s megnyíljon a kapu. THE END

Nnna. Ez volt a Fascination. A vége sajnos nem valami nagy szám. Egy állókép, néhány arccal, akikkel beszélhetünk, s gratulálnak. Legjobban azért furcsáltam ezt, mert az introban egy majdnem 2MB-i digi animációt láthatunk. Mindenesetre fenhetjük a fogunkat a cég következő munkájára a Bargon Attacra (egyelőre csak Amigán).

Coolman

A TEAM 17 programozói már néhányszor bemutatták, hogy mit is tudnak. Legutóbb tavasszal, a Project-X-szel kápráztatták el a közönséget. Nos ha azt a minőséget még lehet fokozni, akkor azt a most megjelent Assassin című munkájukkal megtették.



VÉRBELI AKCIÓ-JÁTÉK

ASSASSIN

Ezúttal azonban nem egy shoot'em up-pal van dolgunk, hanem egy vérbeli akciójátékkal. Ha valamilyen eddig megjelent játékhoz akarnám hasonlítani, akkor leginkább a Strider mellé sorolnám. A játék története a szó szoros értelmében így 'hangzik':

A gonosz zsarnok, Midan a földalatti szállásán tanyázik. A Szövetséges Biztonsági Erők véget akarnak vetni egyszer, s mindenkorra az uralmának. Ehhez egy különleges képességű emberre van szükségük. Ez az ember pedig Te vagy.

A program elején - ha akarunk - néhány szokásos opció közül választhatunk, majd START GAME-mel indulhatunk. A játék 6 pályából áll, amely 6 egymáshoz kapcsolódó küldetés. Hősünk feladatának néhány bumeránggal felszerelkezve lát neki. Ez persze nem jelenti azt, hogy mindvégig csak ezekkel tudunk küzdeni, a játékban ugyanis hat féle extra fegyvert is felvehetünk. Ezek közül a tűzgomb folyamatos nyomva tartásával tudunk választani. Emberünk számára szinte nincs is megmászhatatlan hely, így tehát a szokványos mozdulatokon kívül tud falakra, vagy fára mászni, és a plafonról függeszkedve haladni. Akkor nézzük tehát a bevetést:



FOTÓ: AMIGA

Első küldetés: a megérkezés.

Feladat: az erdőben megtalálni Midan titkos földalatti barlangjának bejáratát. Útunk során kutyákkal, ill. őrökkel kell megküzdenünk. A kutyák harapásától a joy rángatásával tudunk megszabadulni. A bejáratot elég könnyű megtalálnia: a pályán jobb szélén található. Itt csak egy kis lánctalpas őrködik.

Második küldetés: Építési terület.

Feladat: megkeresni az átjárót a harmadik zónába, és elpusztítani az ott őrködő

mechanoid-ot. Az építkezésen természetesen néhány munkás, na és egy pár robot fog kellemetlen perceket szerezni számunkra. Az átjárót és a mechanoidot a pálya bal alsó felében találhatjuk.

Harmadik küldetés: Rakétaindító állomások.

Feladat: elérni a központi computert, amely tartalmazza a rakétaindítási adatokat, és a rakétákból kicsapódó lángokra kell ügyelnünk. A computert a pálya jobb alsó részében találhatjuk. Miután megvan, nyírjuk ki a gépet őrző hernyót.

Negyedik küldetés: Genetikai intézet.

Feladat: megtalálni és elpusztítani Midan őrült doktorai által létrehozott undorító mutáns szörnyet. Az úton egy halom mutánssal, és néhány dokival gyűlik meg a bajunk. A pálya jobb alsó felében lelhetjük meg végül az óriási szörnyet.

Ötödik küldetés: Midan labirintusai.

Feladat: megkeresni Midant. Ez talán a legnehezebb pálya. Nem annyira a robotok, hanem inkább a pálya bonyolultsága okoz gondot. Midan-hoz a pálya bal alsó részénél jutunk el. A tájékozódásban ezen a pályán több helyen rövid, angol szöveg lesz a segítségünkre. (Proceed right, left, down, up.)





FOTÓ: AMIGA

Hatodik küldetés: Midan barlangja.

Feladat: megölni Midant. Ez a Midan egészen ártalmatlannak tűnik mindaddig, amig meg nem kináljuk egy bumeránggal. Ekkor elővészi kisded játékát, és mindjárt komolyabbra fordítja a szót. Füstöljük ki őt a szerkezetből.

A program végül is egy szokványos akciójáték lehetne, azonban a szépsége miatt messze kiemelkedik a szürke átlagból. Csupán néhány adat a játékról: csak a főhősünk animációja 200 frame-ből áll. A csodálatos 32 színű grafikából 1500 teljes képernyő található a két darab lemezen. A kristálytiszta hangok, a tükörsima scroll pedig tulajdonképpen már megszokható a TEAM 17-től.

Vári Zoltán

AMIGA	
GRAFIKA 93	Összesen
ZENE 95	92
JÁTSZHATÓSÁG 83	

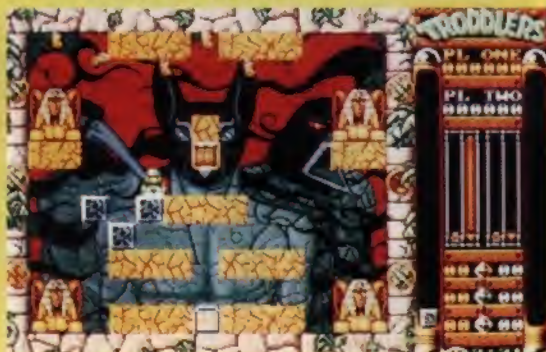
TRODDLERS

avagy a

CSETLŐ BOTLÓ TROTLIK

A program szülőhazájában, a borús és esős Albionban fergeteges reklámhadjárat tudatta mindenkivel, hogy a kis trottyok megérkeztek. Comics-füzetek, pólók, kitűzők, Troddlers-satyók hirdették eljövetelüket. Nemhiába. A játék nagyon baró. Apró bányászunkkal kell utat építenünk/bontanunk a mütyüröknek, hogy azok bearaszoljanak a házikójukba. Köveket tehetünk le a szélrózsa minden irányában, persze csak akkor, ha van ott még hely és persze maradt még beépíthető kövünk. A jobboldali függőleges kőhalmaz mutatja kavicsaink számát, ahonnan esetenként elfogy az összes. Ilyenkor a pályán szétszórt és feleslegesnek ítélt köveket tudjuk összeszedni. Az apró trotlik folyamatosan követik a pálya minden hajlatát, ezért csak céltudatos munkával tudjuk eltéríteni őket az eredeti útirányukból. Megdöbbentő mennyiségű (szám szerint 100) pályát kell teljesíteni a végső győzelemhez. Eleinte csak a terelgetéssel kell törődnünk, később már gyémántokat is kell gyűjtögetnünk, majd pedig gonosz zombikat kell a földbe lapítgatnunk. Mondanom sem kell, hogy mindezt még egy elég szűkreszabott időlimit is behatárolja. Néha gyümölcsbónuszok hullanak a levegőből, amiket érdemes összelapátolni, mert életerőnket növelik. Néhány levelkód az aranyosabb szintek közül: SPHINX, QUARTET, CENTERIN, REDGEMS, CROSSED, SKIPAROUND, PACKEDUP. És még valami extra: két játékosra állítva és team-módra kapcsolva olyan élményt nyújt a játék, amiben nagyon ritkán van része az emberfiának manapság. Összekutyulhatjuk a másik izzadságos munkával felépített úthálózatát és ugye mint köztudott: legszebb öröm a káröröm...

Zolee



Aki valamilyen fatális véletlen folytán nem ismerte volna a Lemmingeket, vagy a Spherical-t, az most a kettőből összegyúrt vadiúj sztárral ismerkedhet meg, ha megszerzi a Troddlers-t. Bődületesen meleg az anyag, biztosított az eksztázis!



FOTÓ: AMIGA

AMIGA		
GRAFIKA	93	Összesen
ZENE	92	
JÁTSZHATÓSÁG	98	96







A ki egy fi-
karcnyit is
érdeklődik

tudja használni.
A pályákon el-









iránt, az a Tiny Skweeks betöltése után egészen biztosan jó pár óráig (napig) az Amiga mellé fog szegődni. Én például két éjszakába nyúló játék után már az utcán járva is skweek-eket véltem látni.



FOTO: AMIGA

Ezek után jogos lehet a kérdés, hogy mik is azok a skweek-ek. Nos, nem mások, mint a világűrből jött apró kis szőrmók lények, amelyeket ha nem igyekezünk elaltatni, ellepik az egész földet.

Az intro után, mielőtt elkezdenénk a játékot azt javaslom, hogy mindenki kapcsolja ki a zenét. Na nem azért mintha az annyira rossz lenne, hanem inkább azért, mert a hangeffektek egyszerűen fenomenálisak. Ugyanitt még beállíthatjuk az irányítást, valamint pályakódot üthetünk be. Ezt a menüt egyébként játék közben is lehívhatjuk a HELP billentyűvel.

A játék menete leginkább az Atomic című programhoz hasonlít. Skweek-jeink szellemi fejlettsége ugyanis nem túl magas, ezért csak „faltól-falig" tudnak közlekedni. A feladat tehát adott: a kis pamacsokat az elektromos alvóhelyükre kell terelni. Ez kezdetben nagyon egyszerű, azonban később különböző tárgyak nehezítik a dolgunkat. Ilyen tárgyak: a nyilak, amelyekről csak egy irányba lehet menni, a kapcsolók, amelyekkel a még nem működő „ágyakat" tudjuk bekapcsolni, a teleportok, a lebontható falak, a dinamitok, és az ajtó mögül kinyúló kellemetlenkedő ököl. A színes tárgyakat természetesen csak a tárggyal azonos színű skweek találhatunk: szívet, amely az életeink számát növeli, órát amellyel extra időhöz juthatunk, végül fehér joker pontokat melyekre akkor van szükségünk, ha valamelyik skweekkel muszáj rámennünk a vele azonos színű dinamitra. (Ugyanis ha van jokerünk, akkor túléli a robbantást.)

A végigjátszáshoz 100 pályán kell magunkat végigküzdenünk. A 100 pálya 10 főbb részre van osztva. Ha ezekkel végeztünk még egy plusz utolsó pályát kell teljesítenünk ahhoz, hogy végül elmondhassuk: az összes skweeket elaltattuk.

A játék alapötlete tehát nem mondható újnak. A program fő erőssége inkább a megvalósításban rejlik. A sprite-ok remekül vannak animálva. Szemtelen skweek-jeink a nyelvüket öltögetik, szaltóznak, ha éppen nem csinálnak semmit. A hanghatások pedig mint már említettem zseniálisak, hogy például csak a horkolást, vagy a falnak csapódás zaját említsem. A főbb részeket megelőző grafikák pedig azt hiszem önmagukért beszélnek.

Befejezésül a türelmetlenebbek részére néhány pályakód: 10. pálya-TANGVILI * 20. pálya-OCTOGLAB * 30. pálya-COCKSTUM * 40. pálya-DECLDROL * 50. pálya-NONHMISC * 60. pálya-COBEGALE * 70. pálya-PORTCARD * 80. pálya-NICKMAST * 90. pálya-BADIVELL * 100. pálya-MUAD DIB

(V.Z.)

576KByte · 576KByte · 576KByte · 576KByte · 576KByte **1993** · 576KByte · 576KByte · 576KByte · 576KByte · 576KByte

	JANUÁR	FEBRUÁR	MÁRCIUS	ÁPRILIS	MÁJUS	JÚNIUS	JÚLIUS	AUGUSZTUS	SZEPTEMBER	OKTÓBER	NOVEMBER	DECEMBER
H	4 11 18 25	1 8 15 22	1 8 15 22 29	5 12 19 26	3 10 17 24 31	7 14 21 28	5 12 19 26	2 9 16 23 30	6 13 20 27	4 11 18 25	1 8 15 22 29	6 13 20 27
K	5 12 19 26	2 9 16 23	2 9 16 23 30	6 13 20 27	4 11 18 25	1 8 15 22 29	6 13 20 27	3 10 17 24 31	7 14 21 28	5 12 19 26	2 9 16 23 30	7 14 21 28
SZ	6 13 20 27	3 10 17 24	3 10 17 24 31	7 14 21 28	5 12 19 26	2 9 16 23 30	7 14 21 28	4 11 18 25	1 8 15 22 29	6 13 20 27	3 10 17 24	1 8 15 22 29
CS	7 14 21 28	4 11 18 25	4 11 18 25	1 8 15 22 29	6 13 20 27	3 10 17 24	1 8 15 22 29	5 12 19 26	2 9 16 23 30	7 14 21 28	4 11 18 25	2 9 16 23 30
P	1 8 15 22 29	5 12 19 26	5 12 19 26	2 9 16 23 30	7 14 21 28	4 11 18 25	2 9 16 23 30	6 13 20 27	3 10 17 24	1 8 15 22 29	5 12 19 26	3 10 17 24 31
SZ	2 9 16 23 30	6 13 20 27	6 13 20 27	3 10 17 24	1 8 15 22 29	5 12 19 26	3 10 17 24 31	7 14 21 28	4 11 18 25	2 9 16 23 30	6 13 20 27	4 11 18 25
V	3 10 17 24 31	7 14 21 28	7 14 21 28	4 11 18 25	2 9 16 23 30	6 13 20 27	4 11 18 25	1 8 15 22 29	5 12 19 26	3 10 17 24 31	7 14 21 28	5 12 19 26

New York Daily Register News

Tribune

26. February, 1926 — Monday

7-es gyilkosság a Leyendecker múzeumban!

1926. február 25-én vonattal érkeztem New Yorkba. Sokat hallottam már erről a metropolisról, a hírhedt rablásokról, gyilkosságokról, de személyesen még nem volt szerencsém a városhoz. Megérkezésemkor már ízelítőt kaptam a tolvajlásból: mialatt lesegítettem egy öreg hölgyet a vonatról, magam mögé tettem a kofferem, s mire megfordultam hűlt helye volt. Nem sokkal később egy úr kért tőlem kölcsön néhány centet: mint utóbb kiderült, neki az erszényemre fájt a foga. Miután megérkeztem a Tribune szerkesztőségébe, Sam Agusiti és Christofer tájékoztattak első feladatomról: be kell jutnom a 7.00-kor kezdődő partyra a Leyendecker múzeumba, ahol az egyiptomi kiállítás tiszteletére adnak fogadást, s jelen lesz sok fontos személy. Munkahelyemen egy csinos kis mahagóni asztal állt, posztóterítővel letakarva, s rajta néhány írószer. A terítő jobb alsó sarka alatt egy kulcsra leltem, ami a fiókomat nyitotta. A fiókban egy taxikártyán kívül, amit magamhoz vettem, nem volt semmi. Jobban szemügyre véve asztalom környékét: a szemetesben egy baseball labda hívta magára a figyelmem, s gyorsan kivettem belőle. Belenéztem a naplómba, ahová már előre felírtam néhány nevet és helyszínt, s Christofert a virágosról kérdeztem (Flowers), mire elárulta, hogy az valójában egy kisebb kaszinó, „zárkörű rendezvények" tartására. Ennyi tudakozódás után taxiba ültem és elhajtattam a rendőrségre. A kapuban egy részegbe botlottam, aki néhány újságba bugyolálva aludt, s kérdésemre csak egy horkantással válaszolt. Benn a rendőrségen felkerestem O'Rily detektívet, aki beszámolt nekem az Amon Ra tőr rejtélyes eltűnéséről a Leyendecker múzeumból, s megemlítette, hogy ő is ott lesz a partyn. Miután elhagytam a rendőrséget, az imént még javában alvó részeg újságai között egy szelvényt találtam, ami Luigi ingyenes hamburgerére jogosított fel. Ezt elraktam, és elhajtattam a kikötőbe, ahová tegnap érkeztek meg az egyiptomi kutatók. A dokkban egy kedves hordárfiú fogadott, s kérdésemre a múzeumról, csak homályos választ adott. Ettől nem lettem sokkal okosabb, s visszatértem a szerkesztőségbe, ahol Luigi árulta szendvicseit. Gyorsan beváltottam nála a kupont, majd elautóztam ismét a rendőrségre, s a hamburgert odaadtam a tizedesnek – aki eddig nem volt túl beszédes –, s tőle is megkérdeztem, mit tud a virágüzletről. Szerencsém volt: elmondta, hogy oda csak jelszóval lehet bejutni, ami legutóbb – legalábbis így emlékezett – Charleston volt. Erre odasiettem, s megpróbáltam bejutni: szerencsém volt, a jelszó nem változott. Bent egy kis hagyományos bárt találtam, a hátsó ajtó mögött pedig a WC-t, egy – bocsánat – leslett nőszeméllyel. Miután felderítettem a terepet, elmentem Lo Fatt mosodájába. A mosoda előtt néhány utcagyerek játszadozott, s a baseball labdáért cserébe egy nagyítót adtak, ami számomra igen értékes ajándék volt. Ezután beültem a taxiba, hogy körülnézzek egy kicsit a városban. A kocsiban hatalmas személdomb fogadott: a hátsó ülés tele volt papírfecnikkel. Amikor arrébb raktam a papírokat, felfedeztem köztük egy mosodajegyet, Lo Fatthez. Gyorsan kiszálltam a kocsiból, bementem a mosodába, s átadtam Lo Fattnek a jegyet. Egy kosztümöt adott érte. Lo Fattól egyébként sok információt tudtam meg az est résztvevőiről: a New York-iak szinte mind nála mosatják ruháikat. Elhajtattam a bárba, s a WC-ben átöltöztem. Az órámra pillantottam: 6:45 volt...

FOTÓ: PC

És szívébe döfték Amon Ra tőrét...

A party szokásosan – sőt unalmasan – indult. A portásnak átadtam a taxikártyát, s pontban 7-kor beléptem a Leyendecker múzeum előcsarnokába, ahol egy hatalmas fáraómaszk állt a roskadásig rakott asztalok mögött. A partyn népes társaság vett részt: ott volt például Pippin Carter, aki egyiptomból elhozta a tőrt (egyes vélemények szerint lopta). Olympia Miklos, a múzeum vezetője. Dr. Archibald Carrington (aki, mint kiderült, egy szélhámos, igazi neve Watney Little, s valószínű ő ölte meg a hajón a valódi igazgatót), Yvette Delacroix-val, a titkárnőjével. Dr „TUT" Smith, aki fanatikusan vissza akarta szerezni a „jogtalanul eltulajdonított tőrt" országának, s Cartert ezért rettenetesen gyűlölte. Itt volt még Philip Najeer, az egyiptomi diplomata, valamint Ziggy bácsi, mindenki „jóakarója", s természetesen a felügyelő is. Néhányukkal rövid beszélgetéseket folytattam, megkérdeztem, mit tudnak erről-arról – sőt sokszor az összeverődött klikkek mögé lopóztam hallgatózni. Néhány „hallgatózás" után kíváncsi lettem, hogy mi lehet a jobb oldali ajándékboltban, hát bementem. A legkülönfélébb egyiptomi műkincsek hű másait láttam, sőt még az Amon Ra tőr néhány másolatát is „Made in Pittshburg" felirattal. Az egyik tőrt közelebbről is megvizsgáltam nagyítómmal, s úgy tűnt, mintha nem lenne rajta felirat... Sajnos nem tudtam jobban megfigyelni, ugyanis belépett Olf Heimlich, a portás, és röviden kitessékelt. Ismét néhány beszélgetés fültanúja lettem, s legnagyobb meglepetésemre találkoztam Steve



Doriannal, a dokkmunkás fiúval. Steve kihívott a kertbe, ahol beszélgettünk. Bevallotta, hogy ő mindenáron művész szeretne lenni, de tanulmányait pénzszűke miatt nem tudja befejezni, s ezért dolgozik. Szegény Steve 2 hétig gyűjtött arra, hogy kikölcsönözze ezt az estélyi ruhát. Miután visszatértünk a party színhelyére, s Steve odébb lépett, a kíváncsiság nem hagyott nyugton, hogy megnézzem ismét a tőrt. Reméltem, hogy Wolf már elment. Szerencsém volt, valóban nem volt ott senki, de csak hamisítványokra leltem a vitrinben. Rövid idő múlva elszéledt a tömeg – persze továbbra is hallgatóztam, s így egész érdekes dolgokra derült fény –, miután Wolf az előcsarnokból nyíló termet – ahol egy óriási mammut csontváza állt – elhagyta. Elindultam felfedező útamra a múzeum bal szárnyába. A mammut utáni teremben egy felfüggesztett ősmadarat láttam. Ezután következett a „lovagterem", ahol rengeteg páncél volt kiállítva. A következő teremben az egyiptomi műemlékeket rendezték el, üvegbúra mögött egy múmiát láttam, s a többi között az Amon Ra tőr helyét is (az üvegbúra alatt nem volt semmi). A terem másik felében nagyítómmal közelebbről megvizsgáltam egy kőlapot, amin egyiptomi hieroglifákat és azok latin betűs átírását találtam feltüntetve A-M-ig, amit szintén bejegyeztem a naplómba. A szemközti falon 3 szarkofág állt. A bal oldali alatt valami megcsillant: egy ankh nyakék, amilyet az egyiptomin láttam! A nyakék mellett egy vértócsa: benne egy női cipő nyoma... Nagyon megijedtem, de kíváncsiságom legyőzte félelmemet: kinyitottam a szarkofágot... Pippin Carter hullája nézett rám meredten szívében Amon Ra tőrjével. Rövid vizsgálódás után egy noteszt találtam nála, aminek kitépték írott oldalait. A fehér papíron csak kisebb benyomódások látszottak. Nem volt sok időm a bámészkodásra, mert O'Rily és Wolf érkezett meg, s elküldtek a gyilkosság színhelyéről. A party résztvevőit és a múzeum dolgozóit igazoltatták. Itt ismertem meg Ernie Leachot, a múzeum gondnokát, aki fekete (néger) srác volt. Az igazoltatás, kihallgatás eltartott egy darabig, s így csak 10-kor lettem ismét szabad...





Gyilkos süntüskék

Utam ezután a szobrokkal teli csarnokba vezetett. Középen állt Rodin híres szobra, a Gondolkodó. Egy kis vizsgálódás után felfedeztem, hogy a feje elmozdítható. Feltoltam a fejét, mire egy másik szobából tompa morajlást hallottam. Ekkor hangok szűrődtek ki a jobboldali irodából, s hogy jobban halljam a beszélgetést, hoztam egy poharat az előcsarnokból, s annak segítségével hallgatóztam. Ezt a műveletet egyébként többször is megismételtem, ha valahonnan hangokat hallottam. Yvette irodájában Yvette és Olympia beszélgettek, felettébb unalmas témáról. Miután befejezték, elmentem, s megnézni, hogy honnan jött a morajlás. A helyszínen egy kőajtó nyílt meg, ami a múzeum alagsorába vezetett, de pechemre épp kialudt a villany, s nem láttam a lefelé vezető utat. Yvette irodájába visszatérve az asztali lámpára esett a tekintetem: a benne található égő talán megfelelő lesz az alagsori lámpába. Gyorsan lekapcsoltam a lámpát, és amíg kihűlt az égő, átmentem a másik irodába körülnézni. Az asztalon egy sün feküdt, hatalmas és hegyes tüskéi meredeztek. Ugyancsak itt találtam egy üzenetet, miszerint a Countess és Ziggy 1:00-kor találkoznak a lovagteremben. Az asztalon volt egy távbeszélő, amivel a múzeum termei tudtak érintkezni – ezt elég sokszor használtam lehallgatásra, ha meg akartam tudni, hogy ki, mikor, hol található. Visszatérve Yvett irodájába kivettem az égőt a lámpából, s a körtét becsavartam a lámpába, s lesiettem az alagsorba, ahol egy üvegbúra alatt egy lámpát láttam. A dinoszauruszos teremből elcsent csonttal bezúztam az üveget, s magamhoz vettem a lámpát – hátha jó lesz még valamire. Elindultam jobbra: itt egy kisebb laboratóriumot találtam, ahol formaldehidben konzervált állatokat őriztek hatalmas tartályokban. A szemközti ajtón belépve Olympiával találkoztam, aki rövid szóváltás után kitessékelt. A másik szobában Ernie-t találtam Yvettel – épp el voltak foglalva egymással, ezért inkább békén hagytam őket. Ezután elnéztem Yvette irodájába, ahonnan hangokat hallottam. Benyitottam és Yvettet a detektívvel igencsak intim helyzetben találtam... Ezután úgy negyed egyig a múzeumben sétálgattam, s kikérdeztem azokat, akikkel összetalálkoztam a legkülönfélébb dolgokról, személyekről. Amikor negyed egyet ütött az óra, elnéztem az ősmadaras terembe, ahol Ziggy bácsi fejetlen teste feküdt a padlón, hasába fúródva állt az Archeopterys csőre... Elindultam megkeresni néhai Ziggy bácsi fejét: a térképszobában volt felfüggesztve a gipszfejek közé, Kamcsatkához... Ezután elballagtam az igazgatói irodába, ez már egy kicsit sok volt, fél óra leforgása alatt két hulla. Dr Archibaldot a sün tüskéibe lökték, pontban 12:04-kor, ugyanis az asztali óra mutatói akkor álltak meg. Hamarosan 1 óra lett, a Contess és a megboldogult Ziggy bácsi találkozójának időpontja. Gyorsan a páncélterembe siettem, és elbujtam a fali függöny mögé. A Contess meg is érkezett, hóna alatt egy festménnyel. Üzletet szeretett volna kötni... Gondoltam, most már talán bejuthatok Ernie irodájába, és Olympiájába is. Hála Istennek nyitva volt mindkettő. Ernie irodájában az asztal alatt találtam egy kígyófogó lasszót, s egy kis ládában egy drótvágót. Az asztalon egy füzet volt, amiben a tartályokban található állatok neve szerepelt sorrendben. Ezután felmentem a galériára, ahol az egyik festményen valami megcsillant: megvizsgáltam a nagyítómmal, s egy kis kulcsocskát fedeztem fel. Puszta kézzel nem voltam képes leszedni a képről, de a drótvágó segítségével sikerült a művelet. Ezután lementem Olympia irodájába, s magamhoz vettem a kígyóolajat, majd kinyitottam a kazán füstölő részét, s kivettem belőle egy darabka húst. Az imént szerzett kulcs passzolt az asztal alatti ládába. Természetesen kinyitottam és egy csontvázat találtam benne, majd pillanatokon belül egy csomó termesz indult hirtelen felém... Gyorsan odadobtam a húst nekik, s jobban szemügyre vettem a csontvázat: egy zsebóra volt a nyakában (amit ami-

kor megmutattam a Contessnek, majdnem elájult). A csontváz egyébként a valódi igazgató volt, ma már biztosan tudom. Ezután ismét a lovagterembe mentem, s megint a faliszőnyeg mögé bújtam: hátha fültanúja lehetek valaminek. Szerencsém volt. Wolf és Olympia beszélgettek, de sajnos amikor a lényegre tértek volna, elmentek, hogy máshol fejezzék be társalgásukat. Kifelé indultam és minő szörnyűség, a mammut agyarán feküdt Ernie Leach hullája... Jobban átvizsgáltam: alkoholszaga volt, s néhány vaddisznószőrt találtam rajta. Következő „állomásom" ezek után csak a laboratórium lehetett.

A halál múzeuma

Ernie irodájában belenéztem a füzetbe: a 13-as tartályban található vaddisznó... gyorsan felmásztam a létrán a 13-as tartály tetejéhez, s a hálóval kutattam benne, szerencsémre nem eredménytelenül: megtaláltam az AMON RA tőrjét!... Ezután benéztem Yvette irodájába is, ahol szegény lány kesergett Ernie halála miatt, azt bizonygatva nekem, hogy őt szerette igazán – persze én ezt nem igen hittem el – majd arra kért, hogy hagyjam egyedül. Az ajtaja előtt Olympiába és Steve-be botlottam: Beszélgetni kezdtünk, amit meghallott Yvette, s behívta magához Steve-t. Nem bírtam legyőzni kíváncsiságomat, s hallgatózni kezdtem: Yvette hangja cseppet sem tűnt bánatosnak, sőt!...dühömben benyitottam és... ott láttam Yvettet, amint Steve éppen masszírozta...rettenetesen felháborodtam, s kisiettem a szobából. Végül az alagsor egyik szobájában kötöttem ki: egy asztal állt benne, s előtte egy egérfogó sajttal, az egérfogótól drót vezetett a szemközti falig...ez gyanakvóvá tett, s megpiszkáltam a csapdát a kígyólasszóval. Mázlim volt: a falon kinyílt egy kis ablak, és egy gépfegyver sortüzet zúdított az egérfogra és környékére...szerencsére ezt is túléltem. Ezután gond nélkül elvettem a sajtot, majd nézegettem a könyvállványt: alulról a harmadik polcon bal oldalt találtam egy fehér gerincű könyvet, benne egy harisnyakötővel, s rajta egy üzenet: Yvette vár valakit 3:00-kor a laborban. Már majdnem 3 óra volt: gyorsan odasiettem: Yvette nem volt sehol. Keresni kezdtem Yvettet: hogy gyorsabban az irodájába érjek a „csapdás" szoba titkos járatát használtam. Az egyik kép mögött megnyomtam egy gombot, mire elmozdult a könyvesszekrény, s egy járat lett látható, ami az igazgató irodájába vezetett. Ilyen járatok egyébként voltak még a múzeumban: a kazánházban lévő doboz az Ernie szobájában lévő gomb megnyomására elmozdult, bementem rajta s az egyik szarkofágon jöttem ki; egy másik járat Olympia irodája és a labor között volt, ez az asztalon lévő szarv meghúzására nyílt meg. Persze a lámpát mindegyikben fel kelett gyújtanom, hogy lássak is valamit. A lényeg az, hogy amikor Yvette irodájába léptem szörnyű látvány fogadott: az íróasztalról minden le volt söpörve, helyenként ruhafoszlányok, egy-két vörös hajszál, és Yvette egyik cipője. Elindultam megkeresni Yvettet – bár már nem reméltem, hogy életben fogom találni. A galériára egy új szobor került: a gipsz még meg se száradt rajta teljesen: rácsaptam egyet a csonttal és – Yvette viaszszínű teste tűnt elő, egyik kezében egy szemüveggel, s ruháján egy vörös hajszállal – nem éreztem magam biztonságban: járkálni kezdtem a múzeumban, s a páncélterembe érve Steve cipőjére leltem, aminek az orra véres volt. Magamhoz vettem, majd folytattam utamat. Amikor a szoborterembe értem, Olympia rontott ki az irodájából, s gyorsan elmondta, siet megkeresni O'Rily urat, mert a Contesst megcsípte egy kígyó... Én nagy bátran beléptem az irodába, s a felém közeledő kígyót elriasztottam a kígyóolajjal az egyik sarokba, majd ott megfogtam a lasszóval, s beraktam a ketrecébe. A Contess már halott volt. Végzett vele a méreg. Találtam nála egy fürt szőlőt, és repülősót. Ezután még szemügyre vettem a padlón lévő követ, amit egy lepedővel takartak le, s beírtam a noteszembe a hieroglifák latinbetűs megfelelőjének 2. részét. A falon láttam egy egyiptomi szöveget: a kulcs segítségével le tudtam fordítani jelentését, ami egyenlőre homályos volt, de később nagy hasznát vettem még. Ezután kimentem a szobából: ahogy a mammutcsontvázas terembe értem, egy fekete csuhába öltözött ember kergetni kezdett egy buzogánnyal.



FOTÓ: PC

Az utolsó áldozat: én lettem volna...

Menekülnöm kellett: átrohantam az ősmadaras terembe és a drótvágó segítségével levágtam egy darabot a madáron lévő zsinegből, majd bezártam az ajtót és lekötöztem a kilincseit. Berohantam a lovagterembe, majd onnan elindultam felfelé, ahol egy eddig zárt ajtót találtam. Észrevettem, hogy egy széket raktak mellé... ezt gyorsan arrébb toltam az ajtó elé, ráálltam, és az ajtó feletti szellőzőt belöktem, hogy elhitessem az üldözőmmel, arra menekültem...Ezután elfutottam a szarkofágokhoz, és belebújtam a legutolsóba... Ismét szerencsém volt: sikerült becsapnom üldözőimet. Visszamentem az iménti ajtóhoz, amit üldözőm bezúzott, és beléptem rajta. Egy raktárra bukkantam, rengeteg ládával. Az egyiket arrébb toltam, s mögötte egy liftajtót találtam: beszálltam a liftbe, és megrántottam a kart... Amikor leérkeztem, a lift visszament, s én egy zsákutcába kerültem: köröttem szarkofágok tömkelege... Az egyikben találtam egy múmiát, amivel kitámasztottam az ajtót, és gondolkozni kezdtem, hogy mit tegyek. Felfedeztem a bal oldali falon lévő szarkofág tetején egy kis kampót: megpróbáltam meghúzni, de sajnos nem értem el. A lasszó a segítségemre volt: sikerült megrántani a kampót, s a szarkofág megnyílt, de hová, ó hová is vezetett. A Leyendecker múzeum mélyén egy Amon Ra szekta tartott összejövetelt. A szekta szabályai alól én sem lehettem kivétel: egy bolond kérdésre kellett válaszonom, nevezetesen arra, hogy melyik az a szoba amit úgy hagyunk el, hogy nem megyünk be, és melyik az amibe ha bemegyünk nem jövünk ki többet rajta- a hieroglifák alapján, a válasz WOMB és TOMB. Így szerencsésen megmenekültem ezek az őrültek kezei közül, s a kazánházba lyukadtam ki, ahol valaki feküdt a szén között. A feje felől eltávolítottam a szenet...és megláttam Steve-t. Megszagoltattam vele a repülősót, amitől felkelt, majd mielőtt elesett volna, gyorsan ráadtam a cipőjét. Sietnünk kellett, a feketeruhás ember a nyomunkban volt. A falból egy kőlap emelkedett ki: megpróbáltuk együtt arébb lökni -sikerült! Egy sötét járatba jutottunk, ahol gyorsan meggyújtottam a lámpát. A lámpa fényénél néhány kígyót pillantottam meg: feléjük dobtam a kígyóolajos üveget, hátha megijednek az illatától... eltaláltam. A járat másik felébe érve 2 pisztolylövés dördült: üldözőm a nyomunkban járt! Itt néhány patkány állta utunkat – nekik oda dobtam a sajtot, de persze jóval mögéjük, hogy essenek le az ott lévő lyukba. Miután eltűntek a patkányok, mi is utánuk indultunk, s végül a dinoszaurusz száján jöttünk ki... Már hallottuk magunk mögött üldözőnk hangját: gyorsan megnyomtam a dinoszaurusz mellett található gombot, mire az beszélni kezdett, és az éppen kifelé jövő embert keresztülharapta... (nevét sajnos nem árulhatom el).

A neheze csak most jött: meg kellett mondanom ki kit és miért ölt meg

Másnap a halottkémnél, meg kellett mondanom a gyilkosok nevét és indítékaikat... Ezt sajnos jónéhány esetben csak találomra mondtam, ugyanis rengeteg tippem volt. TALÁN ha jobban körültekintek, TALÁN ha jobban odafigyelek a beszélgetésekre, lehallgatásokra, TALÁN ha alaposabban megvizsgálom a hullákat és az alibiket, akkor sikerült volna helyes válaszokat adnom...

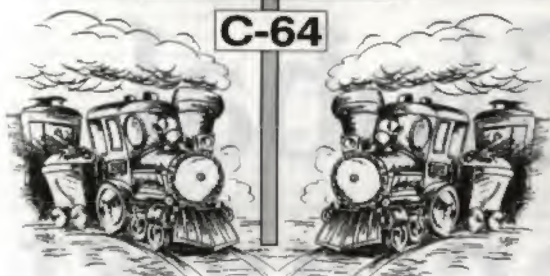
Laura Bow

Laura Bow-t vasárnap éjjel holtan találták hotelszobájában... Agyonlőtték.

Tisztelt Olvasónk!

Az 1993. évre készülve most is, mint a korábbi években foglalkoznunk kell az emelkedő előállítási költségekkel.
Növekszik majd a nyomda költsége, a papír ára, a terjesztési költség és így tovább. Most még nem tudjuk milyen mértékben, de jövőre emelnünk kell majd az 576 KByte árát. A magasabb árért – úgy mint eddig – igyekszünk többet nyújtani az olvasóinknak.
Végül arra a lehetőségre hívjuk fel a figyelmet, hogy decemberben még

az 1992. évi árakon az 576 KByte előfizethető!





CAPTAIN DYNAMO

Mindenekelőtt be kell jelentenem, hogy az ehavi Érkezési Oldal a fennállásának legpocsékabb időszakán esik most át. Már régen nem fordult elő, hogy ilyen kevés anyag jelenjen meg C64-re. Én még azért bízom abban, hogy nem a haldoklás előszele ez, hanem a karácsonyi akciókra való programvisszatartás, amit a nagy cégek gyakran alkalmaznak. Mivel ehavi számunk lapzártája október végén volt, ezért valószínű, hogy a januári számra maradnak majd az amúgy karácsonykor megjelenő újdonságok. Lássuk azért a kínálatot, hátha talál mindenki kedvére valót.

A Seymour sorozat legújabb epizódja jelent meg a Codemasters-től, a címe **STUNTMAN SEYMOUR.** Kicsit elszontyolodtam, mikor betöltöttem, mert becsapva éreztem magam: a játék tisztára ugy néz ki, mint a DJ Puff című, néhány hónappal ezelőtt megjelent játék. Miért kell így megszivatni a játszani vágyókat? Valószínűleg mindkét programot egyazon szerkesztővel barkácsolták össze, mivel a platformok, a hátterek, a punk indiánok, a banktisztviselők, mind mind hasonlítanak az előző verzióra. Csak annyi fáradságot vettek az alkotók, hogy átkomponálták a zenét és újrapingálták a főhőst. Hát nem szakadtak bele a munkába, az tuti!

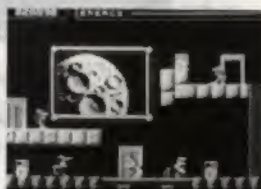
Hasonlóan összecsapottnak tűni a **MUNCH** című Pac Man utánzat. Egy vagy két játékos játszhat a zabáló sajtokkal, akár billentyűzeten is. A grafika kielégítő, de nem több, ketten játszva az élvezet pedig közepesnek mondható. Ennyi.

A következő program első pillantásra a szemétkosárba valónak tűnik, de rövid játék után nagyon bele lehet jönni. A fentről hulló bombákat kell a képernyő alján lévő kosarunkban gyűjtenünk. Ha mellényúlunk, egy életünk látja kárát. A kétjegyű pályáktól kezdve már csak érzésből tudjuk elkapni a folyamatosan aláhulló bombákat, annyira bevadul a játék. Aki megelégszik a gyengébb kivitelű, de pörgő gyorsaságú játékokkal, az el ne szalassza.

A lassabb játékok hódolóinak itt egy csemege: **DANCE OF THE WAMPIRES.** Háromrészes szöveges kalandjátékról van szó, remek képekkel, borzongató hangulattal, várkastélyok, báltermek, púposhátú házigazdák, csikorgó ajtók; minden, ami szem-szájnak ingere.



STUNTMAN SEYMOUR



HEKTIK 2

Ebben a hónapban jött ki a piacra a **HEKTIK 2** című mászkálós anyag is. A neve azt sugallja, hogy már volt első része, bár nem tudom, milyen megfontolások vezették az alkotót arra, hogy még egy epizódot összehozzon. Egy apró űrhajóst mozgathatunk létrákon és folyosókon föl-le, kerülgetve és lelövöldözve az ellenfeleket. A földön nagysokára megjelennek piciny számok, amiket felvéve és a folyosókon elhelyezett számítógépekhez szaladva, kiszabadíthatjuk az ajtó mögé zárt emberkéinket. Miután az összes ajtó kinyílt, húzzunk ki a kijáraton, a picinyeink pedig vizslaként követnek bennünket.

A végére tartogattam két olyan programot, ami az ehavi kínálatból valamiért kilóg. Az első legyen a **SCISSORS, STONE, PAPER.** Igen ez a cím egy játékot fed, magyarul a közismert Kő-papír-olló játékot kell alatta érteni. Gyermekkorom egyik kedvenc szórakozása volt ez a bárhol, bárkivel, bármikor játszható játék, amihez csak egy kéz kell (félkezűek is játszhatják), és egy kis gógyi. Az ökölbe szorított kéz jelenti a követ, a 'Viktória'-jel az ollót, a vízszintesen kinyújtott kéz pedig a papírt. A játékszabály pofonegyszerű: a papír befedi a követ, a kő kicsorbítja az ollót, az olló pedig elvágja a papírt. Háromra mindketten az általunk kigondolt tárgyat mutatjuk, akié az 'erősebb', az nyeri a menetet. Taktikázni kell, ki kell tudni találni a másik gondolatát! Az SSP pont ennek a számítógépes változata, olyan módosítással, hogy a tárgyak fentről hullanak alá, és úgy kell őket esésük közben irányítani, hogy az „erősebbek" kioltsák a már lent lévő 'gyengébbeket', mikor rájukesnek.

A legeslegvégén még egy Amigáról ismert sikerprogram C64-es változatáról teszek említést. Az adaptáció címe **CAPTAIN DYNAMO.** A nagy tesón a brilliáns grafikáról, szép animációról és a baró játékmenetről volt híres a CD, a kistestvérkén pedig egy csöppet átalakultak az erőviszonyok. A program nagy erőssége a játszhatóság lett: apró ugyan minden a képernyőn, szinte alig látszik, de mozognak, csúsznak, ugrálnak, hullámoznak, pörögnek. A pöttöm Dynamo kapitánnyal gyémántokat kell gyűjtögetnünk a fel-le mozgó platformok, ránktörő ellenfelek, halálosztó kaszák között. Remek próbatétel a műtyűrök szerelmeseinek, az ehavi termés egyik legfrappánsabb terméke.

Zolee

SCISSORS, STONE, PAPER



TOP LISTA

1992 December

AMIGA

1. PINBALL DREAMS II
2. FORMULA ONE G.P.
3. TRODDLERS
4. TINY SKWEEK
5. BEAST III
6. ASSASSIN
7. SENSI SOCCER
8. CIVILIZATION
9. LOMBARD RALLY
10. ZOOL

C-64

1. ELVIRA II
2. ENFORCER
3. CREATURES II
4. CHUCK ROCK
5. DEMON BLUES
6. BATTLE COMMAND
7. SLICKS
8. LOTUS ESPRIT
9. BOD SQUAD
10. FUZZBALL

PC

1. CIVILIZATION
2. ATAC
3. B-17
4. PINBALL DREAMS
5. INDIANA JONES IV
6. LINKS 386 PRO
7. LEGEND OF KYRANDIA
8. SHERLOCK HOLMES
9. LAURA BOW
10. DARKLANDS

GAMEBOY

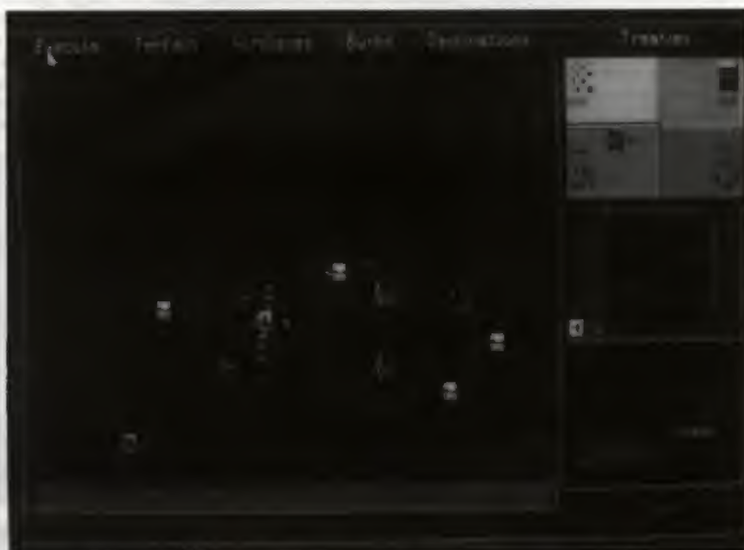
1. PARODIUS
2. T2
3. DRAGON'S LAIR
4. HOOK
5. LEATHAL WEAPON

SEGA MEGADRIVE

1. DRAGON'S FURY
2. DESERT STRIKE
3. SONIC II
4. EA HOCKEY
5. ALIEN 3

Négy játékosnak

Global Conquest



Mikor harmadszor játszottam végig a Civilization-t, merült fel bennem először, hogy milyen jó lenne, ha nem csak a gép, hanem másik játékos ellen is lehetne játszani egy ilyen szuper játékot. A Civ. sajnos túl hosszú és bonyolult volt ehhez, viszont a GC-ben már mindenki kiélheti ezirányú perverzióit...

A leírás szerint a GC az első PC-s játék, melyben egyszerre négy játékos játszhat négy külön gépről! Nos, ez valóban jól hangzik, bár én kétlem, hogy túl sok embernek lenne meg ehhez a hardware-e Magyarországon... Mindenesetre a játék egy gép mellett is elég izgalmat nyújt.

Az alapsztori teljesen szokványos: Van egy szigetvilág, amelyet négy diktátor próbál meghódítani. A cél az, hogy nekünk sikerüljön. (Ki gondolta volna?) Ami miatt a játék kicsit több figyelmet érdemel, az az, hogy a játék elején szinte minden paramétert mi állíthatunk be, s így aligha lesz két játék, melyben ugyanaz a stratégia eredményre vezetne...

Nézzük először az induló menüt:

A Configure almenüjei:

A Custom Game opcióval tervezhetünk saját játékot:

Először be lehet állítani, hogy milyen egységek legyenek a játékban, hány várossal induljunk, és mennyi pénzzel.

Majd megadjuk, hogy mennyibe kerüljön egy egység fenntartása, milyen fejlettek legyenek a városok, mit adjanak a olaj illetve az érclelőhelyek, milyen kitermelőhelyet lehessen találni, és mi számítson a végső értékelésnél. A következő oldalon beállítható, hogy milyen hosszú legyen egy kör, milyen hosszú legyen

a játék, mennyit látunk a térképből, illetve mennyi véletlen esemény legyen. (Ez a legkellemesebb!)

Az utolsó oldalon a világot építhetjük fel. Meg lehet adni a térkép nagyságát, a szárazföld, az erdők, a hegyek, a mocsarak kiterjedését, az olaj- ill. érclelőhelyek, a városok és a semleges seregek sűrűségét.

Interface: Ezt az opciót sajnos nem állt módomban kipróbálni...

Player Options: Meg tudjuk változtatni a játékos nevét, emblémáját és egy kis nehezítést is beállíthatunk magunknak, ha már túl könnyű a játék... (Azt hiszem ez egy darabig nem fog előfordulni...) Ezek a paraméterek egyébként a játék indításakor is beállíthatóak.

A Film Menüben megnézhetjük, kimenthetjük vagy visszatölthetjük a háború történetét.

Start Game:

Választhatunk néhány előre definiált, vagy az általunk beállított és kimentett játékok közül. Amíg a program felépíti a világot, mégegyszer átnézhetjük a beállított paramétereket.

A játéktér felépítése:

A képernyő bal oldalát foglalja el a térkép illetve annak egy részlete.

Jobb oldalon felül a négy rivális adatai láthatóak. Hány városa, érc- ill. olajlelőhelye van, mennyi pénze, illetve kivel áll szövetségben.

Alatta egy kis összefoglaló térkép. Ezen is, akárcsak a részletes térképen, csak azok a területek látszanak, amelyeket már felderítettünk. Legalul arról a területről látunk információt, ahol a cursor áll. Ha a mezőn egy sereg is áll, láthatjuk, hogy kié, mit csinál épp, milyen erős, kivel áll harcban, és mennyi annak a seregnek az ereje, amelyikkel harcol.

A játék közben a következő menüt használhatjuk:

Execute – új kör.

Terrain – A térképet nézhetjük meg a seregek nélkül. A különböző tereptípusokon másmás sebességgel tudnak haladni az egységek. A hajók nem mehetnek a szárazföldre, viszont a szárazföldi egységek, ha lassan is, de tudnak a tengeren is közlekedni. (Csónakba szállnak.)

Airplanes – A repülőgépek indíthatnak ezzel az opcióval támadást. Ha hosszabb ideig nyomva tartjuk a gombot egy repülő egységen, akkor egy menüt kapunk:

Transfer – Az egység mozgatása.
Paradrop – Ejtőernyősök ledobása.
Bomb – Bombázás.
Dogfight – Harc másik repülő egységgel.
Kamikaze – Ez vajon mi lehet?
Home – új ellátó város.

Burbs – A városainkat nézhetjük meg.

Build: részletesebb info a városról. Pénz, körönkénti termelés, ellátmányok, seregek. Itt választhatjuk ki, hogy a város milyen egységet készítsen.

Transfer: Pénzt utalhatunk át az egyik városból a másikba.

Support: Beállíthatjuk, hogy melyik sereg honnan kapja az ellátmányát.

Destination – Ez él alapállapotban is, a seregek mozgásának kijelölése. Bal gombbal kiválasztjuk a sereget, majd újabb gombnyomással azt, hogy hova menjen. Jobb gombbal egy kis térképet kérhetünk, ezen újabb jobb gombbal mozoghatunk a nagy térkép megfelelő részére. Ugyanezt érhetjük el, ha a jobb oldalon lévő térképen hosszabban nyomjuk a jobb gombot. Ha egy seregen hosszabb ideig nyomjuk a bal gombot, akkor egy menüt kapunk a sereghez:

Repeat – Ismétlés (?)

Pursue – Üldözés. Egy sereget lehet üldözőbe venni.

Blitz – (?) Ez a szó még a szótárban sincs benne; Talán gyorsabban mozog a sereg...

Sneak – Lopakodás. A sereg lassabban mozog, de nehezebben veszik észre...

Wait – Várakozás. Várakozás közben feljavul az egység.

Home – A legközelebbi város lesz az ellátója a seregnek.

Explore – Felderítés. Ezzel a paranccsal lehet olaj- vagy érclelőhelyet keresni.

Treaties: Szövetséget köthetünk (bal gomb), vagy hadat üzenhetünk (jobb gomb) valamelyik ellenfélnek a jobb felső sarokban a színére clickelve. Ha játék közben a cursort a képernyő tetejére visszük, néhány extra opció jelenik meg, de szerintem ezekhez nem kell sok magyarázat...

Általános tanácsokat nem nagyon lehet adni a játékhoz, hiszen a kezdőadatoktól függően teljesen más stratégia kell minden játékhoz, de azért néhány ötletet tudok adni...

Az első körben oda kerülnek a kezdő városaink, ahova clickelünk az üres térképen. (Vagy legalább is a lehető legközelebb.) Érdemes tehát a kezdő városokat egymáshoz közel letenni, hogy támogathassák egymást, és érdemes a térkép közepe táján letenni őket, mert általában ott van valahol a főváros, és annak az elfoglalása jelentősen befolyásolhatja a játék végeredményét! (Van olyan játék, amiben az győz, akié a főváros az utolsó kör után!)

Az első néhány körben még nem nagyon érdemes felfedezni, először egy-két várost próbáljunk elfoglalni!

Nagyon kell vigyázni a parancsnoki egységre! Ha az elpusztul, vesztettünk! (Bár ilyenkor tovább nézhetjük a küzdelmet, sőt a számítógép által irányított seregeknél be is avatkozhatunk! (?)

Törekedjünk arra, hogy egy sereget több egységgel is tudjunk támadni. Ha egy sereg nagyon legyengült, vonuljunk vissza a legközelebbi városba és javítsuk meg! Jobban járunk, minha újat kellene építeni!

Biztos vagyok benne, hogy egy-két játék után mindenki megtalálja a neki legszimpatikusabb stratégiát, de igazán akkor lesz élvezetes a játék, ha egymás ellen is kipróbáljátok!

PC	AMIGA
GRAFIKA	63
ZENE	40
JÁTSZHATÓSÁG	80
Összesen	71

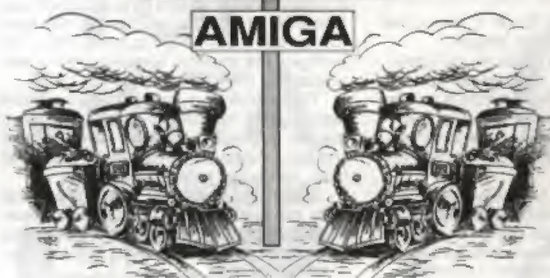


FOTÓ: PC

Mantis *az EPIC nyomában (???)*

Úgy látszik a Microprose sem akar lemaradni az űrrepülő szimulátorok készítésében. Piacra dobták a Mantist, ami első ránézésre veri az epicet – sőt egyes vélemények szerint a Wing Commandert is. Na de csak az első digi képekig. A fantasztikus intro után egy – az introhoz és átvezetőképekhez képest – egy gyengébb „szimulátor" jön. A sztori immár hagyományos: a Földet megtámadták valami gizmok, és a földlakók egy Solbase nevezetű űrközpontba menekültek. Életük itt sincs biztonságban, nap mint nap újabb támadások érik a bázist. A túlélésre egyetlen esély van: fel venni a harcot az idegenek ellen. Speciálisan erre fejlesztették ki a Mantis nevű űrhajót, aminek a pilótája Te vagy... Az egyes küldetések között megszemlélhetjük mi történik velünk, illetve a Solbase-en. Tehát miután végignéztük a gyönyörű introt, egy menübe csöppenünk, az első ponttal indulhatunk el, illetve folytathatjuk a már megkezdett küldetésünket. Az 'enter new pilot'-tal új pilótát indíthatunk a 'wiev pilot roster'-rel az aktuális pilóták névsorát tekinthetjük meg. A 'delete pilot'-tal törölhetjük ki a már felesleges pilóta nevét, a 'save'-vel és 'load'-dal menthetünk/tölthetünk. A 'wiew database' a fegyverek és ismert űrhajók megtekintésére szolgál. A 'wiew credits'-szel a készítők névsorát tekinthetjük meg, a 'game options'-sal a hangot kapcsolhatjuk ki-be stb. és a quittel kiléphetünk a programból. A 'Flight sim training' gyakorlásra szolgál. Ilyenkor be kell állítanunk melyik ellenségből hány legyen, s minden következmény nélkül gyakorolhatunk. Miután megtekintettük és meghallgattuk feladatunkat egy kis – ugyancsak gyönyörű – bevezetőképek után a Mantisban találjuk magunkat. Az irányítás joyal vagy billentyűzettel elég kellemes, egérrel borzalom. A 0-val gyorsíthatunk, az Enterrel tüzelhetünk. A képernyő alsó részén bal oldalt az E,R,S gombbal válogathatunk az ellenség nézése, 2 féle radar és az ablak kikapcsolása között. A jobb oldalt hajónk státuszát láthatjuk, fegyvereink számát. Ezt az ablakot kikapcsolni a W-vel tudjuk. A középső ablakban két lényeges adat található: Dist, ami a távolságunkat mutatja (ez főleg a Solbase-ra való landoláskor használható, hisz csak 3000 m alatt lehet landolni), és a piros szám, ami ellenségeink számát mutatja. Az egész alsó sort a H billentyűvel kapcsolhatjuk le, s ilyenkor az egész monitoron a csillagos eget látjuk. Hogy űrhajónk ablaka látható legyen, a V billentyűvel érhetjük el. A játékban miután elindultunk, egy bizonyos helyre kell ugrani először, s csak ott kezdődnek el a harcok (a'la W. C.). A helyszínek nevét a C és N billentyűkkel nézhetjük meg, illetve állíthatjuk, de inkább ne nyúljunk hozzájuk, az alapbeállítás megfelelő. Azt hiszem ennyi elég is dióhéjban a Mantisról, lent még találtok néhány kezelőgombot. Küldetés egyébként rengeteg van, s nem is túl nehezek, az első 6–7–10 perc alatt végigcsinálható, az ellenségek nem jelentenek különösebb veszélyt. Ha nem is egy nagy durranás szimulátorilag a Mantis, eljátszogathatunk vele, amíg az X-wing meg nem érkezik.

ctrl+Q: térugrás, ctrl+W: katapult, T: célpontváltás, tab: fegyverek, enter: tűz, 0: gyorsítás, 1–9: autopilóták – rendkívül hasznos! F1–F7: külső nézetek, L: landolás (Solbase-re)



A japánok stílus-hódító útja töretlen. Ezt mi sem bizonyítja jobban, mint az hogy lassan minden magára valamit adó szoftvercég kirukkol egy hasonló jellegű alkotással. SHADOWORLDS névre hallgat a Krisalis cég klónja. A karakterek kiválasztása során megcsodálhatjuk a grafikusok által megálmodott jó pár arcot, melyek mindegyikének csillog a nagyra nőtt szeme, hajuk lazán a homlokukba lóg, vagy éppen hátrazselézett, arcuk gyerekes, de mégis markáns, erőt sugárzó. Sajnos azonban itt véget is érnek a nagy szavak, mivel a játék már nem annyira bizalomgerjesztő. Folyosókon kell négyfős csoportunkkal előrenyomulnunk, és a legkülönbözőbb nehezítő körülményekkel szembeszállnunk. A képernyőn alul látható robotalakon a fejre mutatva tudunk tárgyakat vizsgálni, jobbkezével a felvett tárgyakat tudjuk használni, a balkéz a tárgyak felvételére szolgál, a jobb lábra klikkelve mindenki elindul a kijelölt irányba, a bal lábra csak a kijelölt emberünk mozog. A pályát 45 fokos szögben felülről látjuk, 3D-ben. Kissé akadozó a kezelés és a grafikai megoldások is lassúak, tehát inkább a pepecselést kedvelő játékosok fogják élvezni. Mindamellett nagyfokú kitartást igényel, ami erősíti az önuralmat!

Suli Buli! Valahogy így tudnám magyarítani a kisiskolások számára készült FUN SCHOOL-t. Akinek a kisöccse éppen az angol nyelvi felvételijére készül az első osztályba, annak nagy segítséget jelenthet a program. Játszva gyakorolhatják az öcskösök a többesszámot, a szófelismerést, 'szómozaik'-ot játszhatnak, keresztrejtvényt fejthetnek angol nyelven, és megfelelő szó behelyettesítését gyakorolhatják. Mindezt persze gyermeteg környezetbe helyezve, cuki hangokkal kísérve nyújtja a program.

Az Idea cég mindig is híres volt arról, hogy gondolnak egyet és valami meghökkentőt produkálnak. Ez most is sikerült, méghozzá két ízben is. Az első precedens a CATTIVIK kiadásával adódott, a második hagyománytipró csemete pedig a SMASH. A CATTIVIK egy randa vakond és patkánykeverék, aki egy kifejezetten debil játéktérbe pottyan, hogy ott kutyákkal, sziámi rendőrökkel, pocakos nyárspolgárokkal, rokikocsis apókákkal hadakozzon. Görkorcsolyák, hátizsákok, tologatható szekrények és még számtalan elképzelhetetlen alakzat tarkítja a szinteret. A SMASH! nemkevésbé formabontó. Egy remek teniszprogramról van szó, amiben a pályát nem felülnézetből vagy hátulsó kameraállásból láthatjuk, hanem vízszintes oldalnézetből! Első pillantásra morbidnak és szokatlannak tűnik, de kipróbálva a játékot nagyon gyorsan ki lehet tanulni az adogatás és fogadás fortélyait. Az sem kevésbé meghökkentő, hogy a játékosok felugorva adogathatnak, vagy üthetnek le, ami azért nem teljesen megszokott a zöld gyepen.

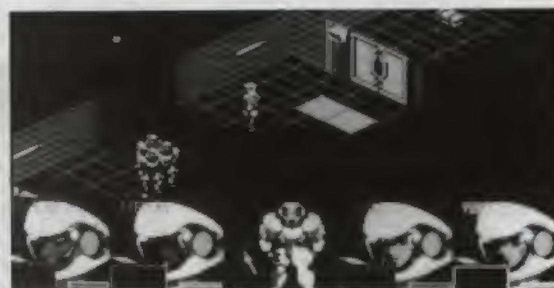
Volt egyszer hol nem volt, még a glasznoszty évei előtt élt egyszer egy Raykin nevű nagyszerű orosz nevettető. Az ő híres mondása jutott azonnal az eszembe, mikor megpillantottam a Core Design új fejlesztését a DUBBLE BUG-ot. 'Valami van, de nem az igazi'. A játék az ügyességi játékok minden elemével rendelkezik: csetlő-botló főszereplő-figura, felvehető csecsebecsék, izgága ellenfelek, tündéri zene és hanghatások, egyszóval minden. Csak a jó ízlés hiányzik a játékból, ami ennek hiján túl csicsásra sikeredett. A színpalettából inkább a komplementer színeket kellett volna összeházasítani, nem pedig a hupililát a méregzölddel. Egy kicsit kár érte.

Jóval kellemesebb meglepetésben volt részem a BC KID betöltése után. A vízfejű mitugrász hős egy vegetáriánus ősfiúcska, aki hosszú pályákon keresztül csámpázik dinoszauruszok, ősgyikok, majmok, rakok között. Eledelét a földön található répákból, gumókból szerzi. Ha netalántán húst rejt a földi gumó, akkor a zöldségevő Bonk földöntúli erőre kap és jaj annak, aki a közelében mászkál. Másik hatásos fegyvere a kobakja: vagy lefejelhetjük vele ellenfeleit, vagy felugorva és a levegőben egy bukfencet vetve a fején landol, és kemény pucájával letaglózza azt, aki alá kerül. Mindezt egy kicsit lepusztult grafika, de tök jó muzsika és hangeffektek kísérik.

Zolee



SMASH!



SHADOWORLDS



BC KID

FUN SCHOOL



DUBBLE BUG





Paladin 2

Kaland és stratégia

A meglepően jól sikerult címképernyő megcsodálasa utan beallithatjuk a játék parametereit (hang, animació, nyelv), majd hosszu-hosszu toltogetés után hajlandó csak bejelentkezni a fömenu. Egyebként a kuldeteseket is nagyon lassan tolti a program, ugyhogy a legjobb winchesterről játszani, kulonben igen hamar megunjuk a drive hosszu perceken keresztul tartó, egyhangu zakatolását. Visszatérve a fömenure, itt a Quests Avaible alatt láthatjuk a lemezen lévő kuldeteseket. A Rating mutatja a kuldetés nehezségi fokát (Easy, Medium, Hard, V Hard), az Add-dal másolhatunk fel egy kuldetést a scenario lemezről, a Remove pedig kitorli a palyat. A Paladins Avaible mutatja az aktív lovagjainkat, a Name alatt van feltuntetve a neve, a Game alatt pedig, hogy az illető eppen benne van-e valamilyen jatekban v. szabad. A Create ikonnal uj lovagot csinalhatunk, az Examine-nal pedig információt kerhetunk az egyik emberunkről. Lovagunk legfontosabb tulajdonsagai és jellemzői:

Max Encumb.: teherbiras, azaz megmutatja, hogy a karakter mennyi cuccot bír cipelni.

Base Move: alap mozgaspontok.

Bonus Move: plusz mozgaspontok.

Melee: közelharcban valo jartassag.

Aiming: celzás, az ijak hasznalatanal fontos.

Seeing: latotavolsag.

Detecting: érzekeles, ettol fugg, hogy karakterunk milyen tavolsagbol veszi észre a szornyeket.

Victories: teljesitett kuldetések.

Men Lost: eddigi ossz embervesztesegunk.

Enemy Kills: megolt ellenfeleink.

Combat Time: csataban eltoltott idő.

A Delete ikonnal törölhetunk egy lovagot. A Game in Progress alatt vannak a lemezre kimentett jatekaink. A Make-kel csinalhatunk egy uj jatekot, a Play-jel kezdhetjuk el, a Stop End-del pedig törölhetunk egy állást.

A játék irányítása

A képernyő legnagyobb reszet a jatektér foglalja el, emellett láthatjuk az eppen aktualis emberunk információs kártyáját. Legfelul láthatjuk az időt, ennek nincs kulonosebb jelentősége, alatta pedig emberunk neve és osztalya van feltuntetve (Sw-harcos, Ma-varázslo, Ra-vandor, Th-tolvaj). A kozepso ablakbol az alabbi tulajdonsagokat olvashatjuk le:

Moves: mozgáspontok. A játékban minden cselekvés, a támadástól kezdve egeszen a tárgyak felvételéig meghatarozott szamu mozgaspontba kerül. Fordulónkent regenerálódik, maximális értéke fugg a karakter osztályától es sebesulesétől.

Vital: akár a Moves, csak %-ban van megadva és nem regenerálódik teljesen. Ha a Vital 0-ra csökken, a karakter komába esik és meghal.

Health: egészség, ha 0-ra csökken, az emberunk meghal.

A tulajdonságok alatt lévő kis szurke emberkék a csapattagokat szimbolizálják, a barna rész a sebesuléseiket jelzi. Legalul vannak a kulonböző parancsikonok, ezek felulről lefelé és balról jobbra a következők:

1. Játék kimentése
2. Targy eldobása
3. Targy felvétele
4. Targy használata
5. Egy kis térkép a karakter közvetlen környezetéről
6. Varázslás
7. Lépcső használata
8. Ugrás a következő fordulóra
9. Ugrás a következő emberunkre
10. Targy ill. valamilyen szörny azonosítása, kezdő játékosok vehetik hasznát
11. Szöveges ismertető a kuldetésről
12. Itt nézhetjuk meg, hogy a kuldetés sikeres teljesítésehez milyen győzelmi feltételeket kell végrehajtani
13. Ajtó kinyitása

Az eppen aktuális emberunket ugy mozgathatjuk, hogy folyamatosan nyomva tartjuk a bal gombot és a megjelenő kis kerettel kijelölhetjuk a karakter utvonalat. Forogni a jobb, támadni pedig a bal gombbal tudunk.

Varázslatok és varázstárgyak

Varázsolni minden mágus és néhány nagyon erős egyéb osztályba tartozó emberunk tud. Sajnos elő szokott fordulni, főleg az alacsony szintű varázslóknál, hogy a varázslat nem sikerul. A játék készítői nagyon szukmarkuan bantak a varázslatokkal, mivel mindössze 10 van belőluk, ezek a következők:

Detect doors: ajtók érzékelése, semmire se tudtam használni.

Confuse: gyenge támadóvarázslat, elvileg összezavarja az ellenfelunket.

Invisibility: egy szomszédos mezőn álló karakterunk láthatatlanná tetele, hasznos varázslat.

Fireball: tuzlabda, egy 3x3-as mezőben minden élőlényen egy nagyot sebez, az egyik legjobb tamadóvarázslat.

Speed: meggyorsítja a varázslót, nem lényeges.

Mind stun: akár a Confusion, csak kicsit erősebb kivitelben.

Shield: védetté teszi a varázslót.

Wall of flame: valamelyik szomszédos mezőre egy lángfalat varázsolhatunk, elég jó támadóvarázslat.

Enchant: ???

Fog of evil: akár a tuzlabda.

A játék során sok varázstárggyal találkozhatunk, ezeket mind felsorolni felesleges lenne, de a leglényegesebbeket azért kiemelném.

Bag of holding: valami varázstarisznya, ha nálunk van jóval több tárgyat bírunk el.

Potion of vitality: varázsital, noveli a frissességunket.

Potion of healing: gyógyitoital.

Orb of fire: tuzgomb, ha használjuk egy tuzlabda varázslatnak felel meg.

Orb of lightning: akár az Orb of fire.

Az Impressions eddig nem kényeztette el a stratégiai programok kedvelőit, ugyanis legtöbb játékuk nyugodtan pályázhatott volna a hónap bukása megtisztelő címre. Ehhez képest nagy előrelépés legújabb programjuk, a Paladin 2. A játékban nagyon jól eltalálták a kaland és stratégiai elemek arányát, úgyhogy akinek tetszett pl. a Celtic legends, az a gyenge grafika és közepes hang ellenére is elég jól el fog szórakozni a programmal.

Tippek

A kiindulási hely környékén érdemes szétnézni, így értékes tárgyakhoz juthatunk. A harcot, ha egy mód van rá kerüljuk, csak a feladatainkra koncentráljunk. Embereinket mozgassuk zárt alakzatban, így ugyan jóval kisebb területet tudnak átfésulni, viszont védettebbek a támadásokkal szemben. Miután sikeresen teljesítettuk a kuldetést, keressuk meg a kijáratot (piros teleport) és egyenként távozzunk karaktereinkkel. Lovagunk minden sikeresen teljesített feladat után fejlődik, ugyhogy nem árt ez igazán nagy kihívást jelentő nehéz kuldetések előtt az egyszerubb pályákon is egy kicsit tréningezni.

T. J.

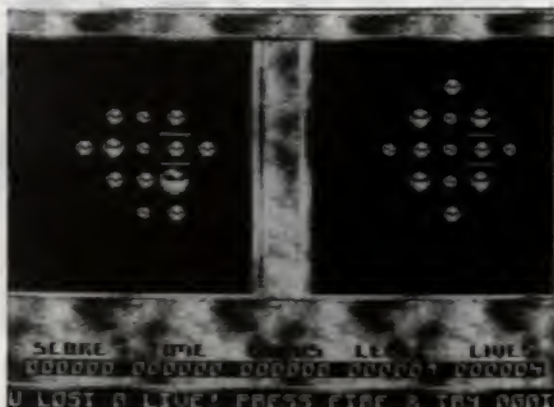
Exkluzív

Yo men! Rövid szünet után ismét emelem a közhangulatot néhány magyar és egy extra meglepetés nyugalmi stuffal. A hozzám érkező levelekből egyértelműen kiderül, hogy mennyire felkapott e rovat népszerűsége, mert egy eddig tátongó űrt töltött be: a magyar skacok érdekvédelmi fóruma lett. Itt mindenki bemutatja legféltettebb kincseit, hónapokig tartó szenvedéseinek eredményét. Az itt elemzett programok jó része már gazdára is talált külföldön, a progamozók pénztárcájának duzzadását eredményezve. Lássuk hát az ehavi kínálatot.

Nagy szeretettel köszöntöm az első program alkotóit, akik már régi motorosok. A Rowdy és a Magic Fields után most egy újabb logikai csodát hoztak össze, BALL-JOB címmel. Az alkotók pedig nem mások, mint a Cream Software gárdája. Nem szakítottak a régi hagyományokkal, most is színvonalas munkát adtak ki a kezükből. A feladat pofonegyszerű: a jobb oldali kövekből összerakott ábrát kell leutánozni a bal oldalra is, ahol eredetileg egy nagy űr tátong. A kurzornégyzettel egy pontra mutatva és a tüzet megnyomva letehetjük az első követ, amelynek nagysága 1 egység. Ha ennek közvetlen szomszédságába egy másik követ helyezünk, akkor ez előbbi eggyel nagyobbá válik. Ha eléri a maximális nagyságát, és megint mellé rakunk egy követ, akkor elölről kezdi a növekedést. Természetesen a másik oldali ábra is kisebb-nagyobb kövek kombinációjából áll. A bizalomgerjesztő grafika mellé dallamos muzsika is dukál. A program az újság megjelenésének időpontjában már elkelt, egy nyugati cég gyűjteményébe került!



IMPULSE



BALL-JOB



VARI



AMŐBA

Leslie Striker (avagy Csapó László) csak nem hagy fel a focimenedzserének tökéletesítésével. Elkészítette a Bajnokság 3-t is, amibe minden elképzelhető funkciót belezsúfolt: Játékos infó (rúgott gólok száma, a focista jobb vagy ballábas-e, sérülésre hajlamos, durva, fegyelmezetlen stb.), Játék taktika (a csapat felépítése a pályán), Bank, Reklám, Szponzor, Szerződtetés, Stadionbővítés, meg még ezerféle dolog. Mindezt átírta angol nyelvűre is, úgyhogy nincs akadálya a kinti forgalmazásnak sem!

Egy Smart Works nevű társaság gondolt egy nagyot és kiadott egy mindenki által kedvelt játékot, melyek címe AMŐBA. Nem tévedek talán, ha azt gondolom, mindenki játszott már az iskolapadban a matekfüzet lapjain hasonló játékot, úgyhogy nem is érdemes bővebben bemutatni a játékot. A számítógépes ellenfél elég gyengére sikerült, a két-játékos-mód izgalmassága pedig partnerünk ügyességétől függ.

Nagyon ötletes és blikkfangosan megalkotott játékot küldött egy eddig kevésbé ismert csapat, a Damage Software. Játékuk címe VARI, ami egy ősi keleti játék feldolgozása. Röviden a játék lényege: a kiválasztott mezőről levesszük (tűzgomb) a bábukat és egyenként áthelyezzük őket a soron következő mezőkre. Ha az utolsónak elhelyezett bábu olyan mezőre kerül, amin eddig 1,3 vagy 5 bábu állt, és így most 2,4 vagy 6 bábut találunk, akkor ezeket levehetjük a tábláról. Ha ilyenkor az utolsó mezőt megelőző mezőkön is 2,4 vagy 6 bábu lett, akkor ezek is pontjainkat gyarapítják. Elmondva bonyolult, játszva méginkább az, mivel a számítógépes ellenfél igen jól játszik. Biztos siker lesz a világ minden táján!

A legvégére egy igazi csemegét hagytam. A jólismert Prestige cégtől egy újabb exkluzív demót kaptam a most készülő újabb projektükről, melynek a frappáns IMPULSE nevet adták. A 6 pálya hosszúságú, finomscrollozású shoot'em up igazi csemege. Ilyen gyors és izgalmas űr-akciót már régen nem pipáltam. 32 színű háttér, 6 giganagyságú végszörny, választható űrhajó, 10 különböző zene, katasztrofálisan jó hangeffektek, mindez persze csak 1 MB-os gépeken. A bemutatott kép is hűen sugározza a játék hangulatát. A játék '93 elejére kerül az üzletekbe.

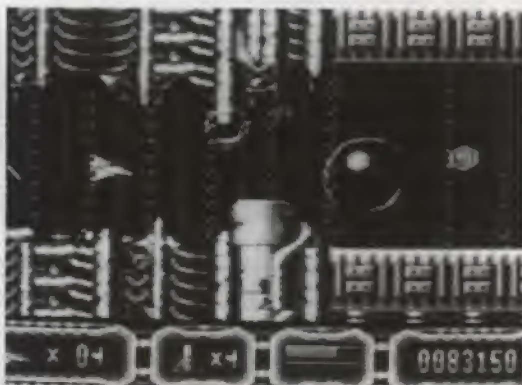
Záróakkordként: aki szintén szeretné féltveőrzött játékát ország-világ előtt prezentálni, az ne sokat hezitáljon, hanem küldje be hozzánk. Itt biztosan nem talál elutasításra, mindenki munkáját szeretettel és érdeklődéssel fogadjuk.

Zolee

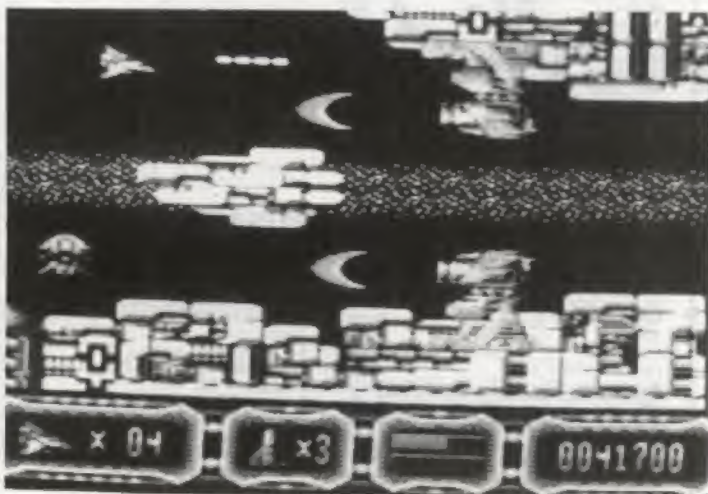
Az év űrjátéka?

Enforcer

Szerintem már mindenki elkönyvelte magában, hogy ez az év kiemelkedő űr-akciójáték nélkül múlik el. A sok apró programocska nyomába sem léphetett a régi legendáknak, mint az R-Type vagy a Katakis. Az év végén azonban egy új csillag született Enforcer néven. Alkotója ugyanaz a Marcus Trenz, aki a Katakis-t is programozta. Most is valami félelmetest hozott össze: a játék igazi csemege.







Hat pálya tömény lövöldözés olyan grafikai megoldások közepette, ami méltó a Nagy öreghez. Fürge űrhajónknak meteoritok között kell cikáznia, űrködön kell átmanővereznie, romokban heverő bázisok felett kell átrepülnie, kőzáporok közepette kell a reá zúduló ellenfelekkel felvennie a küzdelmet, és még sorolhatnám a nehezebbnél-nehezebb küldetéseket. A felvehető bónuszikonok segítségével gyorsabbá, sebezhetetlenebbé, pusztítóbb tűzerejűvé válhatunk, ami elengedhetetlen ahhoz, hogy csöpnyi űrhajónkkal mind a hat szintet teljesíteni tudjuk. Gyakran nincs más megoldás, mint a megabomba használata a space megnyomásával, ami az összes körülöttünk ólálkodó ellenfél halálát eredményezi. Természetesen a pálya végi főszörnyetegek sem hiányoznak a játékból; valamennyi vagy tízszer nagyobb dög, mint mi, és persze sokkal kitartóbbak, mint törékeny járművünk.

Talán mindenki kitalálta ebből a rövid bemutatóból és a briliáns képekből, hogy az év űrjátékával van dolgunk. És ha hihetünk a végképernyőn felfutó feliratnak, akkor várható a program folytatása is. Hát én vevő leszek rá, annyi szent!

Zolee

Csevegő

Kakee a bilee-ben

Hogy micsoda élesszemű olvasóink vannak, azt leginkább a következő levélrészlet szemlélteti Kovács Gergely alias The King levele: „Zolee az egyik számban azt írta, hogy a tévében egy negyvenkétfogú apa a Blendamed-et reklámozza. Teljességgel fel vagyok háborodva! Az a pacák a Signal fogkrémet favorizálja, nem pedig a Blendamed-et! Na Zolee, ehhez mit szólsz? Tele a bilee, mi?!" Majdnem tele lett a bilee, mivel hétrét görnyedtem a röhögéstől, és már brummogott is a Barna Maci, mikor elolvastam a levelet.

Hot Stuff

Double G nevű sorstársunk azt írja: „Eleinte azt hittem, hogy az 576-hoz hébe-hóba érkeznek régebbi stuffok nyugatról és Ti ezekről készitetek leírást. Hát kellemesen csalódtam! Nyáron kint voltunk Svájcban, de még indulás előtt megvettem itthon a nyári duplaszámot, és ahogy kint nézegettem a vadi új programokat teljesen s..reestem! Ti a legújabb, legfrisebb játékokat tesztelitek!" Hát igen, az 576 VALÓBAN a legfrankóbb és legüdébb anyagokkal foglalkozik. Állandó kapcsolatban vagyunk a legnagyobb szoftverházakkal, akik a legaktuálisabb infóikkal látnak el bennünket, amit mi rögtön tovább is adunk Nektek. Tesszük mindezt azért, hogy a Ti kedvetekben járjunk. Reméljük sikerrel.

Rovat-Quest

Állandó levéltéma a rovataink alakulása, átformálódása, eltűnedezése, újra felbukkanása. Tényfeltáró munkám eredménye képpen most bemutatásra kerülnek a régi és új rovatokkal kapcsolatban leggyakrabban felmerült észrevételek.

Jön, Jön, Jön. Azért maradt el, mert nem töltötte be maximálisan a funkcióját, nem tudtuk mindig előre, hogy mi lesz pontosan a következő számban.

A hónap bukása. Lepra programokról minek írjunk?

Téélapóóó itt van, hóó a subááia... ja bocs ühüm, nem vagyok egyedül. Ahoi! Teljes az ünnepi hangulat, éppen most cipeltem be a lucfenyőt az udvarról, és a tavalyi szaloncukorpapírokat gyömöszköltem fel a gallyaira, de az istennek sem akarnak úgy kinézni, mintha lenne bennük valami. Na mindegy, inkább belevetem magam a „csevegőírás" élvezetébe, remélem mindenki nagy örömére. Lássuk:

Tallózó, Észbontó, Hot Stuff. Ezek a rovatok egybeolvadtak és ma Érkezési Oldal néven futnak. Ebben a rovatban minden stílus kedvelője megtalálja a kedvencét.

Levelcodes for UGH!

Jaj, most jut eszembe! A C64-et majd Amigát kérők áradata után most újabb szuvenírgyűjtő mozgalom uralkodott el egyeseken. A stábfotón látható emléktárgyak után érdeklődnek nagyon hevesen. A jónéhány lejmolónak sajnálattal kell tudtára adnom, hogy...

– nem tudok olyan sapkát küldeni, amit a fotón a fejembe nyomtam;

– Martin nem kíván megválni a Chevignon pólójától;

– Balogh Zsolti szintén ragaszkodik az órájához;

– Temesvári Tibi kedvenc joystickját szorongatja a kezében, amit nem kíván megosztani senkivel, sőt arájával is csak a legvégső esetben;

– a T2 posztert pedig végkép nem kívánjuk elpasszolni, mert már találtam neki egy helyes kis placcot otthon a szobám falán.

A mostani Csevegő rövidre, tömörre, velősre, töpörödöttre és aprócskára sikeredett, de csak ennyi helyet kellett betömni valamivel. Viszlát jövőre, sokkal nagyobb terjedelemben (remélem!). BÚÉK skacok!

Zolee



SILLY PUTTY

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy Putty Moon nevű bolygó. Nevéhez illően a bolygót békés kis ragacsok lakták. Egy nap azonban megjelent a gonosz varázsló, Dazzledaze és macskája Dweezil, akik elhatározták, hogy a bolygó lakosságát jó pénzért eladják egyszerű rágóguminak.

C-64 magnósok FIGYELEM!

Minden hónapban egy siker program kazetta borítóját kínáljuk Nektek, hogy kivágva és a kazettába helyezve új taggal gyarapodjon gyűjteményetek.

Ezzel egyidőben új kazettás programokat kínálunk eladásra, a listát és az árakat megtaláljátok lapunkban.

Tehát:

PRESS PLAY ON TAPE...

SILLY PUTTY

A Putty Moon sorsa így hát hősünk, Putty kezében van, aki szintén a bolygó egyik lakója. Az idegen uralomtól való megszabadulásra már csak egy út maradt: segítségül hívni BOT-okat, az idegen robotokat, hogy építsenek egy hatalmas tornyot a Zid nevű bolygótól a Putty Moon-ig. Amikor ez elkészült, a BOT-ok át tudnak kelni a Putty Moon-ra és ott el tudják pusztítani a varázslót. A gond csak az, hogy a varázsló a BOT-okat befagyasztva fogva tartja. Hősünk feladata tehát: kiszabadítani, és eljuttatni őket a csészealjaikhoz.

Nagyjából így foglalható össze a System 3 legújabb játékának, a Putty-nak az előzményei. A cégtől immár megszokhattunk egy bizonyos minőséget, és nyugodtan állíthatom hogy ezúttal sem kellett bennük csalódnunk. A Putty nem egyszerűen csak egy szuper grafikájú mászkálós játék, hanem egy remek ötlet gyönyörű kivitelezése. Ez a remek ötlet pedig nem más, mint maga a játék főszereplője, Putty, a ragacs. Putty ugyanis állagához méltóan elképesztő mozdulatokra képes, amelyek ráadásul tökéletesen vannak animálva. Érdemes például Putty szemét figyelni, amely a testétől külön mozog, és mindig arra néz, amerre hősünk halad. Nézzük tehát miket is tud ez a Putty!

Mászkálás -Joy balra vagy jobbra.

Putty-nak apró lábai nőnek ki, és ezeken tud lépkedni.

Ugrás -Joy fel+a megfelelő irány.

Kinyúlás -Joy tűz+a megfelelő irány.

Talán ez Putty legjellemzőbb mozdulata. Segítségével függőlegesen és vízszintesen egyaránt tud araszolni.

Szétfolyás -Joy le.

Putty a T-1000 trükkjét alkalmazza, szétfolyik a padlón, így a nagyobb ellenségeket ki tudja kerülni, mivel azok átsétálnak fölötte.



Elnyelés -Joy le, és várjunk.

Miután Putty szétfolyt, várjunk amíg rá nem sétál egy kisebb ellenség. Ha ez megtörténik hősünk azonnal elnyeli, minek hatására javul energiaállapota. A megmentendő BOT-okkal is ezt kell tenni, mivel őket nem emésztjük meg, hanem csak biztonságban tartjuk.

Bokszolás -Joy tűz+fel, le rántani.

A Putty-ból kinövő bokszkesztyű a megfelelő irányba öklözik.

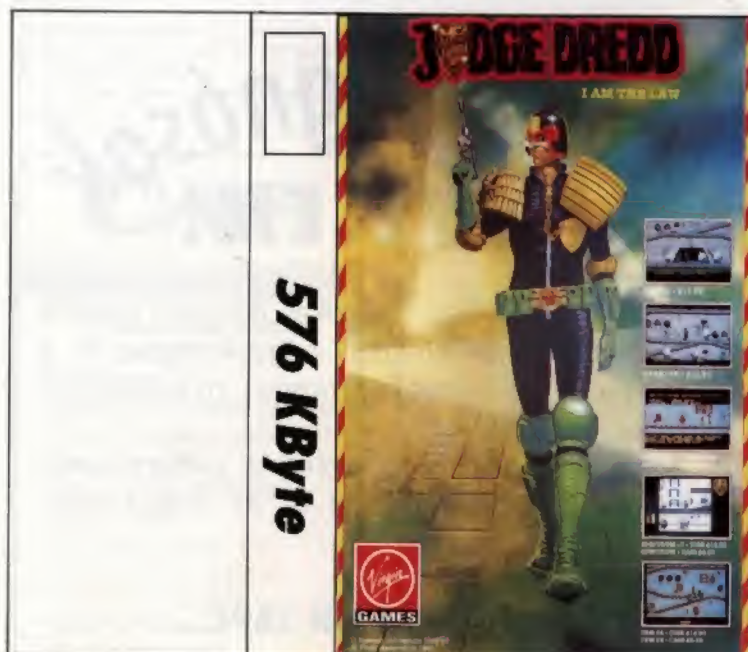
Robbanó Putty -Joy tűz+fel, le rántani.

Putty teleszívja magát levegővel, és szétdurran. Hatására minden ellenség eltűnik. Hátránya: 25%-os energiaveszteséggel jár.

A BOT-ok kiengedése -Joy le, majd tűz.

A nálunk lévő robotokat tehetjük ki.

Puttymorfózis -Joy le, majd kétszer tűz.





Némelyik ellenség alakját felvehetjük, ha előtte elnyeltük.

A feladat tehát egyszerű: kiboxszolni a robotokat a jégpáncélból, majd elnyelve, el kell őket juttatnunk a megfelelő helyre. Dazzledaze egy csomó csecsemőt is elrabolt, akiket rosszfiúkká változtatott. Ha egy ilyen ellenségnek mosunk be, az visszaváltozik csecsemővé, amit pedig azonnal vegyünk fel. Így bonus pontokhoz jutunk.

Az első pálya még csak bemelegítés, hogy mindenki be tudja gyakorolni a mozdulatokat. Azonban a második pályán már rögtön brutális ellenfelekkel találkozhatunk. Ilyen például a pszichopata répa, aki egy „Uzi 9-centimetre" felkiáltás után egy sorozatot ereszt felénk az emlegetett fegyveréből. A programot végig – mind a hat szinten – humoros és néha gusztustalan ellenségek jellemzik, így nem hiszem, hogy bárki is unatkozni fog.

A játék során három főbb dologra kell ügyelnünk a képernyő tetején: az energiánkra (PLIABILITY), az életünk számára, és az időre (TIME). A MAGIC feliratnál legtöbbször azt láthatjuk, hogy van-e nálunk robot, de ugyanitt jelennek meg a varázslataink is. Pl: a protézis, amellyel bármekkora ellenfelet el tudunk nyelni. Ha esetleg elfogynak az életeink, nem kell megijedni, mivel – a játszhatóság érdekében – a CONTINUE opcióval ugyanonnan folytathatjuk a játékot, ahol abbahagytuk.

A System 3, mint láthatjuk, ismét valami óriási anyagot dobott piacra. Ebben a programban nincs olyan dolog, amire azt lehetne mondani, hogy rossz. A grafika színes és változatos, a hangeffektek és a kis digitalizált szövegek csodálatosak, és még a játszhatósággal sincs gond. Feltétlenül próbáld ki!

Vári Zoltán

AMIGA

GRAFIKA	99	Összesen
ZENE	99	99
JÁTSZHATÓSÁG	99	



Mixed Up Fairy Tales

Egyszer volt, hol nem volt, túl az Óperencián élt néhány szép mese. Sokáig nem is történt velük semmi érdekes, egyszer azonban megjelent egy Bookend nevű manó. S mivel ez a manó nem tudott olvasni, bánatában, s talán bosszújában összekeverte a meséket és a szereplőket. Lett is rögtön nagy felfordulás. Szerencsére az Egyfejű Sárkánynak eszébe jutott, hogy van valaki, aki ismeri ezeket a meséket, s talán rendet is tudna köztük teremteni. Így hát felkerekedett, s megkeresett Téged.

Ez a bevezetője a Sierra új játékának, s gondolom mindenki számára kiderült, a feladat megoldása főleg a legfiatalabbaknak fog izgalmakat és örömet okozni.

A feladat tulajdonképpen egészen egyszerű. Először Tündérország talpalatnyi területén bolyongva kell az egyes mesék főszereplőit megkeresnünk. Ha találkozunk valakivel, hallgassuk meg figyelmesen, majd találjuk ki, melyik mesébe való (az egyik menüben az öt mesecímből válasszuk ki a megfelelőt). Sikeres választás után hősünk elmondja problémáját, melyen minél gyorsabban segítenünk kell (Hófehérkének például először a törpék házát, majd a királyfit kell megkeresnünk). Ha bármelyik feladat megoldásához segítségre van szükségünk, menjünk az Egyfejű Sárkányhoz – háza az ország középpontjában áll – s ő azonnal tanácsot ad, merre keresgéljünk tovább. Legnehezebb dolgunk a Brémai Muzsikusokkal lesz, hisz náluk először a négy zenészt kell összegyűjtenünk, majd házukat kell felkutatnunk.

Amikor mind az öt történetet rendbetettük, már csak egy probléma marad, a könyv visszaszerzése. Ehhez siessünk a manó barlangjába, ahol a kis figura már épp máglyára akarja dobni a meséket. Ekkor azonban a sárkány segítségünkre siet, s máris jöhet a Happy End: a sárkány megígéri, hogy megtanítja a manót olvasni. Mi pedig visszakerülünk a valóságba, s olvashatjuk tovább a meséket.

A játék igazán nagy fejtörést nem okoz, hiszen első nekifutásra is két-három óra alatt végig lehet játszani. A grafikák és jópofa (angol) szövegek miatt azonban mégis érdemes egyszer végigfutni rajta. Az irányítás teljesen megegyezik a Sierra programokban megszokottal. Az újdonság csak annyi, hogy a menüben találunk egy térképet is, melyen Tündérország minden lényeges része szerepel. Most tehát kalandra fel, mentsétek meg kedvenc meséiteket!

Az előfizetési akció nyertesei

1. díj: 386 AT

Veress Imre	Tatabánya

Programok:

Olasz Tibor	Budapest
Antal Zalán	Szigetszentmiklós
Gulyás Norbert	Nagykáta
Gyurina László	Budapest
Király Béla	Budapest

Mágneslemezek

Kató Norbert	Balatonlelle
Kocsis István	Salgótarján
Buri Péter	Szekszárd
Balogh Pál	Hódmezővásárhely
Brunner Balázs	Budapest
Fischer Erik	Dabas
Kocsis Attila	Budapest
Arday László	Miskolc
Pap Tamás	Szeged
Verbói Eszter	Szécsény

T-SHIRT

Hódi Sándor	Pécs
Poór Csaba	Kaposvár
Dráfi Zoltán	Budapest
Adorján Tamás	Eger
Győri János	Budapest
Ambrus István	Tatabánya
Tormási László	Budapest
Bódis Péter	Egervár
Körtvényes Ákos	Szombathely
Szabó Károly	Budapest

A nyereményeket postán elküldjük a szerencsés előfizetőinknek!